

06/2001 DM 9,99
öS 80,- sfr 9,90 lfr 225,- bfr 225,- hfl 12,60
dkr 40,- Lit 12.000 DR 1.600 Pta 950,- B 50714
Getestet: Bundesliga Manager X • Z2 • Dune 3 u. v. m.
Lust auf Computerspiele.
PC ACTION
2 CD-ROMs
Demo-Premiere: TECHNOMAGE
180 MB COUNTER-STRIKE-SPECIAL
BRANDHEISSE ACTION-NEWS AUS DEN USA
Soldier of Fortune 2
Wahnsinn! Der knallharte Söldner-Shooter kommt mit spektakulärer GeForce3-Grafik.
DAS GEHEIME FILMPROJEKT ZUM ONLINE-SHOOTER
Counter-Strike
MIT VIDEO AUF CD
- THE MOVIE -
SO GUT KANN KÜNSTLICHE INTELLIGENZ SEIN
Conflict Zone
Neue Hoffnung für Feldherren: Kommen jetzt endlich die Profi-Strategen zum Zug?
Geniale Spiele-Demos, 5 Videos, über 500 Megabyte Patches, Tools, Treiber und Add-ons
Demo-Premiere: Technomage
Außerdem: RIM, Conflict Zone, Clive Barkers Undying u. v. m.
5 aktuelle Spiele-Videos: u. a. Z2: Steel Soldiers, Anno 1503, Conflict Zone
300 MB kostenlose Spielerforum-Software:
• Action-Half-Life: Neue Betaversion 4
• Unreal-Tournament: Skin-Sammlung
• Counter-Strike: Super Map-Pack von www.counter-strike.de, Bot-Pack 9.0, Patch de_vegas, Video CS-TV
• Black & White: 4 neue Kreaturen und Trainingskarte „Fight Area"
180 MB
Software-Paket Counter-Strike
Vollversion 1.1, Tools, 2D-Maps, CFGs, Demos
Big Action
6/2001 650 MB
Anno 1503
PC ACTION SPECIAL
Counter-Strike für Profi-Spieler und Siegertypen
32 SEITEN EXTRA BEILAGE
MAX PAYNE
Neue Bilder, Neue Infos!
Die Baller- und Grafik-Orgie des Jahres
Spieletipps: Fallout Tactics • Tropico u. v. m. Tuningtipps: Overclocking • Windows ME


TROPICO
Der Diktator-Simulator
TROPICO
POP TOP
PopTop Software
GODGAMES
Jetzt überall im Handel
PC CD ROM
www.take2.de

# EINER WIRD GEWINNEN!

Big Action, die beklopptteste Real-Life-Serie aller Zeiten, neigt sich dem Ende zu. Millionen haben mitgefiebert und mitgelitten. Von sieben Schreibsklafen blieben zwei übrig, eine(r) muss wohl oder übel „gewinnen" …

**Christian M.:** Looos, Frääänkeeel! Sie schaffen das!

**Harald:** Ich will hier rauuuuus!!! Und wenn ich auf diesem tuntigen Hüpfball bis nach Österreich hoppeln muss!

**Tanja:** Das können Sie ganz schnell vergessen. Wenn hier einer drin bleibt und sich den lieben langen Tag um einen Leser kümmern muss, dann Sie!

**Jo:** Bunke, ich gebe zu bedenken, dass 95 % unserer geschätzten Konsumenten männlich sind und ganz sicher mit Ihnen … höhöhö … sagen wir mal, Essen gehen wollen …

**Benjamin:** Unsere Ernährer werden schon die richtige Wahl treffen, es erwischt so oder so die Richtigen, hähähä!

**Christian S.:** Hach, wirklich schade, dass man mich bereits als Ersten erlöst hat, zu gerne würde ich ja … *fies grins*

**Alex:** Hehe. Mal ehrlich, Sauerteig: Sie würden sich doch bestimmt auch eher von einem Dach stürzen, wenn Sie 24 Stunden Betreuungsdienst ohne Bezahlung vor sich hätten, gell? *prust*

**Tanja und Harald im Duett:** Schnaaauuuze!

Wer soll verlieren? Nennen Sie uns die Person, die das Haus verlassen darf: bigaction@pcaction.de. Mehr Infos gibt's auf den Leserbriefseiten und der CD.



## Die Redaktion

**Christian Müller, 33**
**Actionspiele, Simulationen**
… hat gerade eine Woche Li-La-Laune-Ibiza hinter sich und bereitet nun das große 100.000-Mark-Finale der PC-Action-Masters vor. Stay tuned!

**Harald Fränkel, 31**
**Actionspiele, Sportspiele**
… hat bei der Eishockey-WM nur so aus Spaß die Österreicher gegen Finnland angefeuert. Völlig vergeblich natürlich. *g*

**Alexander Geltenpoth, 27**
**Strategie, Rollenspiele**
… verbringt bei den sommerlichen Temperaturen keinen Abend vor dem Computer, sondern eher im Biergarten. Eventuell müsste doch mal ein Laptop her …

**Joachim Hesse, 27**
**Action, Rennspiele und Adventures**
… sucht verzweifelt noch weiße Flecken auf seinem E3-Terminplaner und hat genau gehört, wie Fränkel gelacht hat, als die Österreicher beim Eishockey eine Zeitstrafe für zu viele Spieler auf dem Eis kassiert haben.

**Tanja Bunke, 24**
**Actionspiele, Strategie und Simulationen**
… freut sich über das wunderschön sonnige Wetter in Nürnberg und hofft, dass ihre Tabletten gegen Pollenallergie lang anhaltend sind.

**Christian Sauerteig, 20**
**WiSims, Renn- und Sportspiele**
… genießt das herrliche Wetter in vollen Zügen und gibt sich mit Schalke – Haching und Nürnberg – St. Pauli (Aufstiegsfeier!!!) die volle Fußballdröhnung.

**Benjamin Bezold, 22**
**Online-Spiele und Simulationen**
… schwingt in den frühen Morgenstunden eifrig den Tennisschläger und geht den Kollegen mit seinem Heuschnupfen auf den Wecker.

Foto: Dirk Kartscher

Seite 46

Was ist am geheimsten Actionspiel-Projekt aller Zeiten wirklich dran?

# Max Payne

BLAM!

auf Seite 147



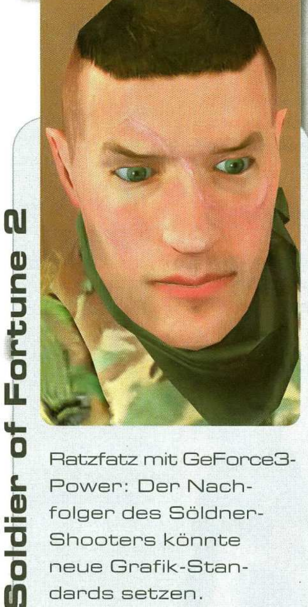



32 Seiten zum Heraus-nehmen plus 180 MB CS-Software auf CD

## Profi-Tipps zu Counter-Strike

Clan-Wars, Voice-Communication, die richtige Config.cfg, Taktiken und Strategien für de_Maps und Tipps für Terroristen

Seite 54



## Soldier of Fortune 2

Ratzfatz mit GeForce3-Power: Der Nachfolger des Söldner-Shooters könnte neue Grafik-Standards setzen.

### Rubriken



### Aktuelles



### Blickpunkt






ab Seite 151 SPIELETIPPS zum Herausnehmen

Desperados, Fallout und Tropico



## Vorschau



## Tests



## Spielerforum



## Spieletipps



## Hardware

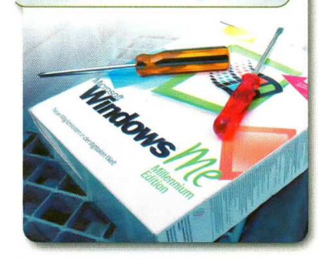


## Schneller spielen!

Seite 182 + 186




So machen Sie AMD-Prozessoren und Windows Me richtig Beine.




## Heft-CDs

### PC-Action-CDs

Zum ersten Mal auf Cover-CD erhältlich: *Technomage*-Demo von Sunflowers plus weitere Top-Demoversionen. Videofilme zu *Z2: Steel Soldiers*, *Dune 3* und *Anno 1503*.

### Jetzt abonnieren! PC-Action-DVD



Zu den auf den DEMO-CDs enthaltenen Programmen bietet die DVD-Ausgabe weitere Demo-Highlights wie *Hostile Waters*, *Rim*, *BSE-Bomber*, *Bridge Builder* und *Surfive*, 700 MB Tools, brandneue Videotrailer sowie noch mehr Zusatzsoftware zu den Spielerforen. Alle Videos in TV-Qualität!

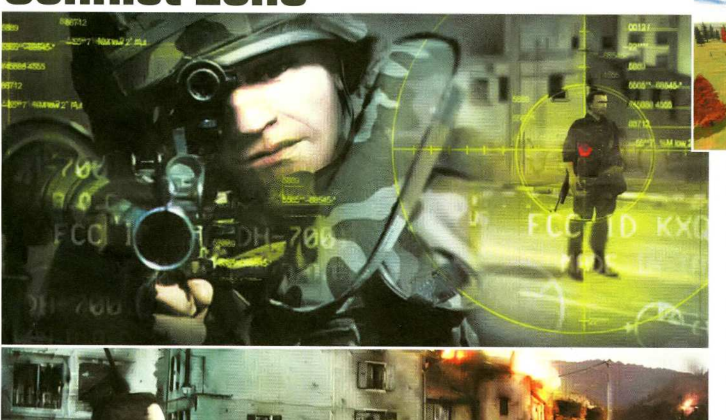
# Diesen Monat auf CD-ROM

## Technomage

Sind Sie noch unentschlossen, ob Sie mit Melvin, dem Magier, auf Abenteuerreise gehen sollen? Dank der deutschsprachigen Demoversion können Sie das Adventure von Sunflowers ausgiebig auf Herz und Nieren prüfen. Auch Besitzer der Vollversion sollten unbedingt einen Blick riskieren. Eigens für die Demo wurden neue Levels kreiert.

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Adventure |
| **Voraussetzung:** | P 233, 32 MB |
| **HD-Speicher:** | 60 MB |
| **Grafik:** | Direct3D |
| **Mehrspieler:** | Nein |
| **Veröffentlichung:** | Erhältlich |
| **Weblinks:** | |
| **Spiel:** | www.technomage.de |
| **Publisher:** | www.infogrames.de |

## Conflict Zone



Drei Solomissionen des Echtzeit-Strategie-Spiels *Conflict Zone* erwarten Sie in unserer spielbaren Demoversion. Kämpfen Sie für das Internationale Friedenskorps ICP gegen die Geheimorganisation GHOST. Besonders die KI der computergesteuerten Einheiten setzt neue Maßstäbe in diesem Genre. Mithilfe Ihrer Kommandeure können Sie an mehreren Schauplätzen gleichzeitig Kämpfe austragen.

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Echtzeitstrategie |
| **Voraussetzung:** | P 300, 128 MB |
| **HD-Speicher:** | 140 MB |
| **Grafik:** | Direct3D |
| **Mehrspieler:** | Ja |
| **Veröffentlichung:** | Mai 2001 |
| **Weblinks:** | |
| **Spiel:** | www.conflictzone-thegame.com |
| **Publisher:** | www.ubisoft.de |

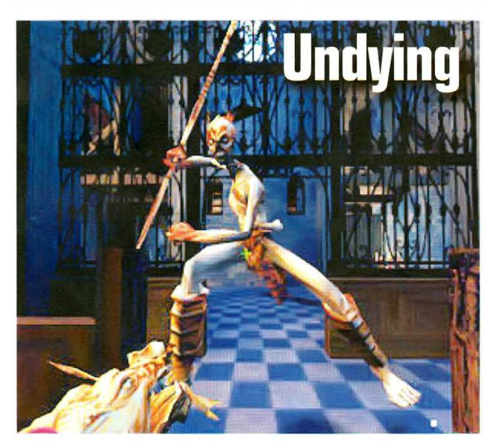
# RIM



Drei spielbare Missionen warten in dieser Demoversion auf Sie. Steuern Sie aus einer isometrischen Perspektive Ihre Einheiten über fremde Planetenoberflächen und beweisen Sie bei Feindkontakt Ihr taktisches Geschick. *Rim* stammt aus der Feder des Schöpfers der *Battle Isle*-Serie, Bernhard Ewers, und erweist sich als Bereicherung des Genres.

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Rundenstrategie |
| **Voraussetzung:** | P 300, 64 MB |
| **HD-Speicher:** | 284 MB |
| **Grafik:** | Direct3D |
| **Mehrspieler:** | Ja |
| **Veröffentlichung:** | Erhältlich |
| **Weblinks:** | |
| **Spiel:** | www.rimthegame.de |
| **Publisher:** | www.ravensburger.de |

# Undying

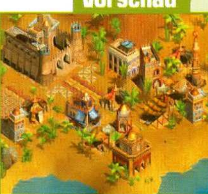


Tauchen Sie ein in das düster-morbide Szenario, das der berühmt-berüchtigte Horrorspezialist Clive Barker entworfen hat. Als Patrick Galloway, seines Zeichens unerschrockener Geisterjäger, nehmen Sie den Kampf mit einfachen Waffen (wie einer doppelläufigen Schrotflinte) und mit den etwas subtileren Mitteln der Magie auf. Spielbar ist eine längere Passage im Stammsitz der verfluchten Sippe Convenant.

| | |
|---|---|
| **Genre:** | 3D-Action |
| **Voraussetzung:** | P III 450, 64 MB |
| **HD-Speicher:** | 130 MB |
| **Grafik:** | Direct3D |
| **Mehrspieler:** | Nein |
| **Veröffentlichung:** | Erhältlich |
| **Weblinks:** | |
| **Spiel:** | - |
| **Publisher:** | www.electronicarts.de |

# VIDEOS

## Vorschau



### Anno 1503

Wir waren live vor Ort und haben den Entwicklern des potenziellen Aufbaustrategie-Krachers über die Schulter gespäht.

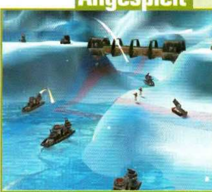
## Aktuelles

GAMER GEGEN RECHTS

### www.gamer-gegen-rechts.de

tOL3R@nZ rOOlz heißt der Slogan der PC-Action-Initiative. Alles über das Projekt erfahren Sie in diesem Video.

## Angespielt



### Z2 Steel Soldiers

Wir haben uns mit den Robotern des rasanten Echtzeit-Strategie-Hits in die Schlacht gestürzt.



### Conflict Zone

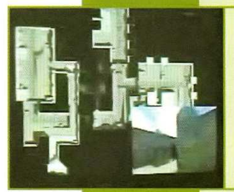
Fesselnde Echtzeit-Strategie einmal anders: So spielt sich unser aktueller Testkandidat des Monats, *Conflict Zone.*

## Extra



### Big Action Teil 6

Sensationelle Geschehnisse im Big-Action-Container: Der Maulwurf wird entlarvt und Müller dreht durch ...



### Counter-Strike-TV

Wir zeigen Ihnen das von Valve programmierte Zuschauer-Tool CS-TV, das während der CPL in Dallas erstmals zum Einsatz kam.



# Operation Flashpoint

Den Helm auf und die M16 angelegt! Nach einer kurzen Spritztour mit dem Jeep werden Sie eilends zum Einsatz gerufen und dabei mit Ihren Kameraden in heiße Feuergefechte mit feindlichen Kombattanten verwickelt. Übrigens, falls Ihr MG-Schütze ausfällt, schnappen Sie sich die Knarre und geben Sie Dauerfeuer. Die Demo gibt bereits einen ersten viel versprechenden Eindruck vom Potenzial des Titels.

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Action-Strategie |
| **Voraussetzung:** | P II 233, 64 MB |
| **HD-Speicher:** | 80 MB |
| **Grafik:** | Direct3D |
| **Mehrspieler:** | Nein |
| **Veröffentlichung:** | Juni |
| **Weblinks:** | |
| **Spiel:** | - |
| **Publisher:** | www.codemasters.de |

## Hardware-Treiber und Patches

**Hardware-Treiber**
3dfx Overclocking
AOpen 6.626.62 Win9x_Me
ASUS TWEAK Util v3.17
Asus V7x 6.31 Win9x Me
Ati Radeon Win9x Me Driver 4.13.7075
Ati RAGE 128 PRO 4.13.7078 Win9x Me (offiziell)
Ati Rage Pro 4.11.2560 Win9x (offiziell)
Battlecomm
BIOS-Update MSI StarForce 64
Cacheman 4.1
CPU FSB
Creative 3D Blaster GeForceX TNT2 6.50 Win9x
Detonator Coolbits
DirectX 8.0a Win9x
ELSA 3D REVELATOR, Generischer Treiber für TNT, TNT2 , GeForce und GeForce 2 GTS Win9x
Elsa Gladiac Erazor 4.12.01.0206-0170 Win9x mit VI, VO
GeForce Tweak Utility 2.6
Gigabyte GA-620, GA-622, GA-660, GA-GF1280, GA-GF2000, GA-GF 2560, GA-660 + Series 1.5 Win9x
Hercules 3D ProphetXX 6.35 WinMe
Hercules 3D ProphetXX 7.52 Win9x
Hercules 3D Tweaker
Hz-Tool 1.4
Kyro Overclocking
Matrox G400, G400 Max und G450 6.51 für Win9x Me
Matrox Technical Support Tweak Utility
MGA Tweak
Motherboard Monitor 5.05
MSI StarForce Starmaxx 6.88 Win9x
Nvidia Detonator 6.50 Win9x Me (offiziell)
NVmax 1.5 Beta #1.1
PowerArchiver 6.0 deutsch Freeware
Powerstrip 3.0 Beta
R3DTweak Utility 1.3 Beta
RadeonTweaker 1.0.0
Raid-On Tweaker 4.6
Real DOS-Mode Patch for Windows Millennium
Riva Tuner 2.0 RC 3.1
S3 Tweak
Saitek Gaming Extensions 3.0
TV-Tool Utility 5.0
Tweak-Me GOLD 14 day Trial Version
Typhoon GeForceX-Treiber 6.49 Win9x Me
VIA Southbridge Soft Fix
Voodoo5 Game Launcher
WCPUID 3.0 Final

**Patches**
Age of Sail 2 v1.50 (e)
Cultures – Die Entdeckung Vinlands v2.27 (d)
Das Geheimnis der Druiden Patch #1 (d)
Diablo 2 v1.06 (e)
Fallout Tactics – Brotherhood of Steel v1.25 (e)
Hostile Waters v1.03 (e)
Imperium der Ameisen v1.05 (d)
Kicker 2 v1.03 von v1.02 (d)
Kingdom Under Fire v1.09 (international)
Lufthansa Pilots for FS 2000 Update 2001 (d)
Lufthansa Pilots for FS 98 Update 2001 (d)
Mechwarrior 4 Vengeance v1.0 (d)
Rune v1.06 (e)
STCC 2 v3.2 (e)
Sudden Strike Forever
Sudden Strike Forever Editor fix (d)
Summoner v1.10 von v1.00 (e)
Summoner v1.21 (e)
Tribes 2 v22337 von v22228 (e)
Tribes 2 v22002 (e)
Tribes 2 v22228 von v22075 (e)
Tribes 2 v22337 von v21570 (e)
Wer wird Millionär? v1.2.6 (d)

# Highlights aus den Spielerforen

## SPIELERFORUM



### Spielerforum Black & White: Neue Kreaturen



Mit Leopard, Mandrill, Gorilla und Pferd bieten wir allen *B&W*-Fans diesen Monat vier neue Spielfiguren! Die possierlichen Tierchen haben alle verschiedene Grundeigenschaften: Der Leopard ist beispielsweise ein aggressiver und reaktionsschneller Kämpfer, hat aber Schwächen beim Lernen. In jedem Fall sind die vier ein echtes Muss für alle Spieler.

### Spielerforum E-Sport: UT-Demos ULD pro Finale




Der von PC Action gesponserte Clan mTw|pca besiegte im Finale der ULD pro (Unreal Liga Deutschland) die deutsche Profi-Mannschaft von Ocrana. Im „Best of Three"-Modus wurden fünf Maps gespielt, die nach einem spannenden Spielverlauf schließlich mit 3:2 an mTw|pca gingen. Die Höhepunkte dieses Turniers können Sie sich in aller Ruhe angucken.

### Spielerforum Grand Prix 3: GPX-Patch für Zeitanzeige im TV-Stil




Auf die neueste Version von GPX-Patch für *Grand Prix 3* dürften zahlreiche Fans des Spiels gewartet haben. Neben den bekannten Funktionen ermöglicht das nützliche Tool nun auch die Zeitanzeige im TV-Stil. Wie bei den F1-Übertragungen von RTL und Premiere World zeigt die Uhr nun auch die Tausendstelsekunden an.

### Spielerforum Unreal Tournament: Neue Maps



Zwei fantastische Maps finden Sie diesen Monat in unserem *Unreal Tournament*-Spielerforum. CTF-Shadar ist eine riesige Capture-the-Flag-Map und kommt im bekannten *Unreal*-Ambiente daher. Die fantasievolle und asymmetrische Map CTF-Underdark ist ebenfalls für packende Capture-the-Flag-Matches geeignet und bietet viele taktische Vorgehensweisen.

# Diesen Monat auf der PC-Action-DVD

**Seit kurzem ist PC Action mit DVD nur noch im Abo erhältlich.** Die DVD bietet Ihnen Monat für Monat über 6,3 Gigabyte an Software (Demos, Updates, Patches, Tool, Utilitys) und mit PC Action TV eine einzigartige Fernsehshow mit einer Länge von fast 60 Minuten, die Sie am PC oder am Fernseher betrachten können. Von Gamern, für Gamer – PC Action TV rulez.

## Hostile Waters




Mit der explosiven Mischung aus Action und Strategie betritt Rage Software spielerisches Neuland. Gefragt ist vor allen Dingen taktisches Geschick, wenn der Spieler die Menschheit im Jahr 2032 durch kluges Einheitenrücken retten soll. Natürlich dürfen Sie trotzdem auch selbst den Ballerfinger rauchen lassen, wenn Sie die ersten Missionen in der neuen, deutschen Demo antesten.

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Action |
| **Voraussetzung:** | P 266, 64 MB |
| **HD-Speicher:** | 290 MB |
| **Grafik:** | Direct3D |
| **Mehrspieler:** | Nein |
| **Veröffentlichung:** | Erhältlich |
| **Weblinks:** | |
| **Spiel:** | www.antaeusrising.com |
| **Publisher:** | www.kochmedia.com |

## Trailer auf DVD

Jeden Monat präsentieren wir Ihnen Hunderte von Megabytes an ausgesuchten Trailern zu den kommenden Spiele-Highlights.

Anachronox

Arcanum

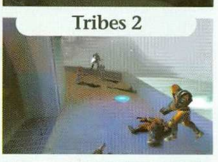


I-War 2

Operation Flashpoint



Tribes 2



## Exklusiv auf DVD: Das Spielerforum-Archiv

**Age of Empires**
Deutscher Age-of-Kings-Patch, Tabelle aller Age-of-Kings-Einheiten, AoK-Szenarien von F. Weinmann, Patches für Age of Empires und Der Aufstieg Roms, AoK-Leser-Kampagnen und -Szenarien, Zufallskarten zu Age of Kings: Die Eroberer direkt von den Entwicklern der Ensemble Studios, Real-World-Karten, Random Map Script Generator

**Black & White**
Black&White-Trailer: ein spektakulärer Film mit Spielszenen und In-Game-Musik

**Command and Conquer**
Diverse Karten, Mods, Szenarien, Tools und offizielle Mehrspielerkarten

**Die Sims**
Sims-Nacktpatch, SimsTransmogrifier, Transmogrifier-Dokumentation, Simplorer.exe, Setupfarbe.exe, Schneemann, SimCastle, Das Schwein, Neue Haushaltsgetränke, Küchen-Set, Blueprint 1.0

**E-Sport**
Tutorial: CS-Strafejumps für alle, CS-Demo: ESPL-CS-Premiership-Match mTw|pca vs. TAMM

**FIFA 2001**
LigaManager, Rasentexturen, Replay Organizer, Spieler- und Teameditor, diverse Stadien

**Flugsimulationen**
Plane Pack 5.3 Patch, Plane Pack, KI-Planes, TBM-Avenger, TT43, Abd-B-25B, CFS2_map, Rauch- und Wasser-Effekte, Flanker 2.5 Files

**Grand Prix 3**
GP3-Master

**GTA**
Für GTA 1: 6 Extras, 2 Karten; für GTA: London 1969: Add-on London 1961, Realcars-Editor.
Für GTA 2: 29 Fahrzeuge, 14 Karten, andere Missionen, 6 Extras, 25 Trainer & Tools (z. B. Map-Editor, Textureneditor Styed V1.4), 6 Tutorials; für GTA 3: 2 Extras.

**Half-Life**
Mods: Firearms 2.4, Chemical Existence 1.0; Maps: PCA-Map-Pack

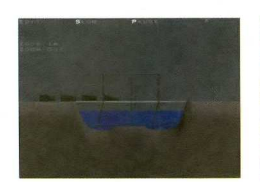
**Need for Speed**
Für Motor City Online: 1 Extra (Videoschnipsel);
für NfS: Porsche: 4 Zusatz-autos, 1 Zusatzstrecke, 3 Extratools.
Für NfS 4: 18 Zusatzautos, 3 Zusatzstrecken, 7 Extratools (z. B. Komplettpaket für Wagendesigner).
Für NfS 3: 5 Zusatzwagen, 2 Zusatzstrecken, Track-Editor

**NHL 2001**
Blomman Editor, Ditty Importer, Pera-Roster

**Starcraft**
Warcraft 3 Total Conversion, verschiedene Broodwar-Karten, Wormcraft, Starcraft-Timer

**Unreal Tournament**
UT Bonuspack, UT Inoxxpack, UT Mod Excessive, Chaos UT Beta, Unreal4Ever, Unreal Fortress, UT Patch 436, MultiCTF plus MultiCTF-Map Pack, UT Bonuspack 4, UT Jailbreak, Infiltration285

## Bridge Builder



Wollten Sie schon immer mal Eisenbahnbrücken bauen? Die neue Version des *Bridge Builder* macht's möglich. Konstruieren Sie über diverse Schluchten eine Brücke und testen Sie diese auf ihre Funktionsfähigkeit. Wenn es der Eisenbahn gelingt, die Brücke problemlos zu passieren, haben Sie gewonnen. Wir wünschen allen Hobbyarchitekten fröhliches Schaffen.

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Strategie |
| **Voraussetzung:** | P 200, 32 MB |
| **HD-Speicher:** | 1 MB |
| **Grafik:** | OpenGL |
| **Mehrspieler:** | Nein |
| **Veröffentlichung:** | Erhältlich |
| **Weblinks:** | |
| **Spiel:** | http://ofs.powertie.org |
| **Publisher:** | - |

## BSE Bomber



In *BSE Bomber* fliegen Sie keine Angriffe auf Kühe. Vielmehr fangen Sie die infizierten Tiere mit einem Helikopter ein und liefern sie ab. Tiermehlbehälter bomben Sie kurzerhand in Schutt und Asche. In unserem spielbaren Demolevel können Sie Ihr fliegerisches Geschick unter Beweis stellen. Laut Hersteller eignet sich *BSE Bomber* nicht nur für Vegetarier.

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Action |
| **Voraussetzung:** | P 200, 32 MB |
| **HD-Speicher:** | 18 MB |
| **Grafik:** | DirectDraw |
| **Mehrspieler:** | Nein |
| **Veröffentlichung:** | Erhältlich |
| **Weblinks:** | |
| **Spiel:** | - |
| **Publisher:** | www.kochmedia.com |

## Rim



Gleich drei spielbare Missionen warten in dieser Demoversion auf Sie. Steuern Sie aus einer isometrischen Perspektive Ihre Einheiten über fremde Planetenoberflächen und beweisen Sie bei Feindkontakt Ihr taktisches Geschick. *Rim* stammt aus der Feder des Schöpfers der *Battle-Isle*-Serie Bernhard Ewers und erweist sich als echte Bereicherung des Genres.

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Rundenstrategie |
| **Voraussetzung:** | P 300, 64 MB |
| **HD-Speicher:** | 284 MB |
| **Grafik:** | Direct3D |
| **Mehrspieler:** | Ja |
| **Veröffentlichung:** | Erhältlich |
| **Weblinks:** | |
| **Spiel:** | www.rimthegame.de |
| **Publisher:** | www.ravensburger.de |

## Surfive



Nachschub für alle Fans kurzweiliger Minispiele. In *Surfive* reiten Sie mit Ihrem Surfbrett auf einer Welle und sammeln dabei allerlei herumschwimmende Gegenstände auf. Aber Vorsicht: Bei Krokodilen und anderen gefräßigen Meeresbewohnern gibt's Punktabzug. Verantwortlich für *Surfive* ist die Phenomedia AG, die bereits mit der *Moorhuhnjagd* Millionen Menschen begeisterte.

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Geschicklichkeit |
| **Voraussetzung:** | P 200, 32 MB |
| **HD-Speicher:** | 3 MB |
| **Grafik:** | DirectDraw |
| **Mehrspieler:** | Nein |
| **Veröffentlichung:** | Erhältlich |
| **Weblinks:** | |
| **Spiel:** | - |
| **Publisher:** | www.phenomedia.de |


Unter anderem können Sie bei Galactic Battlegrounds die Schlacht um den Eisplaneten Hoth wieder aufleben lassen.

# Star Wars: Galactic Battlegrounds

**Echtzeit-Strategie** **Sternenkrieg für Denker**

Eine von sechs Parteien betreuen Sie beim neusten *Star Wars*-Spiel von Lucas Arts: Imperium, Rebellen, Wookies, die Handelsföderation aus *Episode 1*, Gungans oder die königlichen Truppen von Naboo. Unter den über 300 Einheiten finden sich beispielsweise X-Wings, AT-ATs, Sturmtruppen, Schneegleiter, Kopfgeldjäger, Droiden und natürlich Jedi-Ritter. Rund geht's auf Asteroiden, in Städten und freiem Gelände. Der Titel basiert auf den Grafik-Routinen der *Age of Empires*-Serie, wobei die Ensemble Studios auch an dem Projekt beteiligt sind. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest.

**Info: www.lucasarts.com**


Auch in Städten wie Theed finden Schlachten statt, wobei sich bis zu 200 Einheiten gleichzeitig verhauen dürfen.

Ein Wiedersehen mit Cate Archer gibt es in No One Lives Forever 2.

# No One Lives Forever 2

**Ego Shooter** **Sexy Agentin kommt zurück**

Obwohl es sich eher durchschnittlich verkaufte, erscheint zum genialen Ego-Shooter *No One Lives Forever* (PCA-Wertung: 90 %) ein Nachfolger. Das hat Fox Interactive bekannt gegeben. Cate Archer kehrt zurück und kämpft erneut gegen die Terror-Organisation HARM. Die dralle Dame aus den Sechzigerjahren soll uns übrigens auch noch in anderen Spielen beehren, nähere Infos dazu gibt es noch nicht.

**Info: www.foxinteractive.com**

# The Matrix

**Action** **Exklusiv für Xbox?**

Laut Online-Dienst IGN hat Microsoft sich das Spiel zum Kino-Hit *Matrix* exklusiv für die Konsole Xbox gesichert. Offenbar finanziert der Softwaregigant das Projekt für Shiny. Was das bedeuten würde? Das Spiel erscheint für den PC angeblich frühestens sechs Monate später und nur die Xbox-Variante besitzt einen Mehrspielermodus.

**Info: www.shiny.com**

## Ich mein' ja nur

**Cheater-Strike**

*Counter-Strike rulez, Cheater-Strike sux.*

*Seit einige Nasen im Netz Schummeltricks nutzen, mittels Superman-Röntgenblick durch Wände schauen und die Konkurrenz dadurch sehr einfach pulverisieren können, macht der teamorientierte Mehrspieler-Shooter vielen keinen Spaß mehr. Weil sich der Einsatz der Cheats nicht nachweisen lässt, werden mittlerweile auch namhafte Clans fleißig angeprangert – unter anderem das von uns gesponserte Team mTw|pca. Wahrscheinlich aus Frust. Dass diese Jungs bei schummelsicheren LAN-Partys regelmäßig beweisen, was sie draufhaben, wird da gern vergessen. Ja, die Situation ist traurig. Polemisches Geschrei ist trotzdem fehl am Platz. Nur so als Tipp: Wenn mir etwas keine Freude mehr macht, höre ich damit auf.*

**Harald Fränkel**

# DroneZ

**Action** **Krieg der Hacker**



Feuergefechte auf schwebenden Plattformen und riesige Endgegner in GeForce3-Optik bietet DroneZ.

Ein speziell auf GeForce3-Grafikkarten zugeschnittenes Spiel hat das Entwicklerstudio Zetha gameZ produziert. *DroneZ* versetzt Sie in den Cyberspace. Es simuliert gewissermaßen einen Hacker-Angriff. Sie sind dabei der Eindringling in ein fremdes Computersystem. Ihre Spielfigur erwarten zum Beispiel Jump&Run-Einlagen und Ballergefechte auf schwebenden Plattformen. Der Titel soll dieser Tage erscheinen, unter anderem im Paket mit GeForce3-Brettern mancher Grafikkarten-Hersteller.

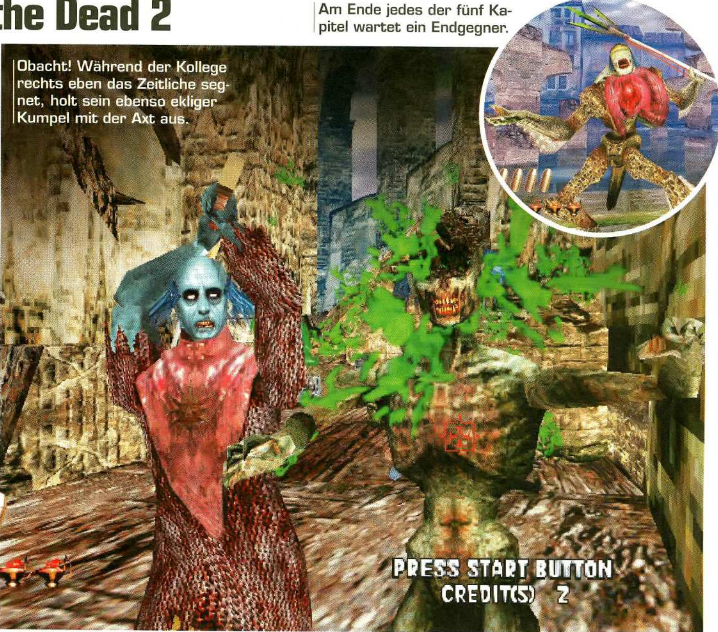
**Info: www.multiplayer.it/ dronez**

# The House of the Dead 2

**Action** **Monster matschen**

Die ursprünglich für die Spielhalle entwickelte Ballerorgie *The House of the Dead 2* erscheint im Juni für den PC. Auf Monsterjagd gehen Sie bei der normalen Version mit Maus und Gamepad. Empire veröffentlicht aber auch ein Bundle, dem die Madcatz-Lightgun beiliegt.

**Info: www.empire interactive.com**




Obacht! Während der Kollege rechts eben das Zeitliche segnet, holt sein ebenso ekliger Kumpel mit der Axt aus.

Am Ende jedes der fünf Kapitel wartet ein Endgegner.

## Außerdem

/// Dieser Tage soll im Internet ein **E3-Video** zu **Duke Nukem Forever** erscheinen. Wagen Sie doch mal einen Blick auf www.3drealms.com. /// Laut Bungie Software wurden die Arbeiten an der PC-Version von **Halo** vorerst **zurückgestellt**. Die rechtzeitige Fertigstellung der Xbox-Version benötige alle Aufmerksamkeit, hieß es. Erscheinen soll das Spiel aber auf jeden Fall für den PC. /// Einen neuen **Mehrspieler-Patch für Deus Ex** finden Sie unter www.ei-doshelpline.de. ///

## Ich mein' ja nur



**Lauschangriff**

*„Firma XYZ am Apparat. Wir haben derzeit eine 800-MHz-CPU im Angebot, die Ihre 667-CPU um Längen schlägt." „Moment mal, woher wissen Sie, welche CPU ich benutze?" „Von Blizzard. Sie haben doch den Vertragsregeln zugestimmt." Momentan weiß noch kein Mensch, ob Blizzard tatsächlich Informationen über Ihren Rechner einholt (vgl. auch Seite 24). Laut Benutzerregelung des neuen Diablo-2-Patches 1.06 darf die Spieleschmiede Ihren PC jedoch so richtig durchleuchten. „Dann stimm ich dieser Erklärung einfach nicht zu", sagen Sie jetzt sicherlich. Die Möglichkeit besteht natürlich, aber ohne Zustimmung gibt's auch kein Spiel im Battle.net. Ich verzichte dann lieber auf Diablo 2, denn was in meinem Rechner steckt, geht nur mich was an.*

Tanja Bunke

# Intergalactic Bounty Hunter

**Action-Adventure** **Kopfgeldjäger sein bringt Freude**

Ab ins All: Im September soll das neue Action-Adventure *Intergalactic Bounty Hunter* von Pan Interactive, bekannt durch *Dominion Wars*, erscheinen. In mehr als 30 Levels, die Sie auf sieben Planeten des Sonnensystems führen, jagen Sie gegen Bezahlung Verbrecher. Laut Angaben des Herstellers ist das kunterbunte Weltraumspiel als Trilogie geplant.

Infos: www.paninteractive.net



Als furchtloser Kopfgeldjäger begeben Sie sich auf eine abenteuerliche Ganovenhatz.

# Wardog

**Rollenspiel** **Krieger treffen auf Blechgesellen**

Die englische Spieleschmiede Rebellion veröffentlicht voraussichtlich im ersten Quartal 2002 ein Endzeit-Rollenspiel. *Wardog*, so der Titel der Comic-Umsetzung, entführt Sie mit Ihrer Spielfigur in ein futuristisches Abenteuer. Bis zu vier Charaktere umfasst Ihre Gruppe, die Sie in einem Kampf gegen die roboterartigen Kreaturen unterstützt.

Infos: www.rebellion.co.uk



Das richtige Ziel: Mit gezückter Waffe nähern Sie sich einem Cyborg und versuchen, seinen Brustpanzer aufzuschießen.

# Nocturne 2

**Adventure** **Grusel-Epos in neuer Pracht**

Der erste Teil des Horrorschockers *Nocturne* überzeugte durch gelungene Grafiken und realistische Licht- und Schatteneffekte. Jetzt möchte Terminal Reality noch eins draufsetzen und entwickelt für *Nocturne 2* eine verbesserte Grafik-Engine. Um der wartenden Zockergemeinde einen Einblick in das kommende Horror-Adventure zu gewähren, veröffentlichte das Entwicklerteam einen kurzen Vorschaufilm. Weitere Informationen stehen bisher noch nicht zur Verfügung.

Infos: www.terminalreality.com

Neue Heldin, neues Spiel: Mit dieser bis an die Zähne bewaffneten Powerfrau sagen Sie den Vampiren den Kampf an.

## Außerdem

/// Black Isle werkelt an einem **kostenlosen Dungeon-Set für Icewind Dale,** das in den nächsten Wochen erscheinen soll. Neue Monster und Gegenstände warten auf abenteuerlustige Rollenspieler. Infos unter www.blackisle.com. /// **Vivendi Universal,** vorher bekannt als Havas, hat sich für acht Jahre die **Umsetzungsrechte** aller **J.R.R.-Tolkien-Bücher** gesichert. Lesen Sie mehr unter www.havas.de. ///

## Ich mein' ja nur



**Wenn's um die Wurst geht**

*Seit BSE und MKS mussten Wurstproduzenten derbe Umsatzeinbußen hinnehmen. Leuchtet mir nicht ganz ein, denn in den vergangenen Jahren haben die Leute das gleiche Zeug gegessen und jetzt wird auf den Konsum verzichtet, obwohl nur untersuchtes Fleisch in den Handel kommt? Egal, Wursthersteller Wolf will durch die gläserne Produktion Vertrauen zurückgewinnen. Zu diesem Zweck übertragen Webcams im Mai Bilder über www.wurst.tv live aus der Fabrik. Igitt! Da ist alles vorbildlich sauber, aber bei so manchem Anblick möchte man die nächste Mahlzeit trotzdem auslassen. Da kennt sich Toiletten-Anbieter Dixi besser mit Marketing aus: Neben appetitlichen Kalendermotiven wirbt er nämlich auch mit braunen T-Shirts mit der Aufschrift „Wenn's um die Wurst geht".*

**Alexander Geltenpoth**



Wie im Schweinestall: Die Außerirdischen werfen ihren Müll einfach überallhin.

Eine Bar darf auf keiner Raumstation fehlen, schließlich wollen sich die Besucher auch vergnügen und entspannen.

# StarTopia

**WiSim** **Theme Park im Weltraum: Docken Sie an**

In *StarTopia* sollen Sie eine heruntergekommene Raumstation wieder in Schuss bringen. Um zahlreiche außerirdische Rassen anzulocken, müssen Sie sämtliche Einrichtungen modernisieren. Die individuellen Bedürfnisse und Charaktereigenschaften der Besucher müssen Sie bei Ihren Bauvorhaben natürlich berücksichtigen. *StarTopia* bedient sich typischer Spielelemente aus *Dungeon Keeper*, *SimCity* und *Theme Hospital*. Die Veröffentlichung ist noch für diesen Sommer geplant.

**Info:** www.eidos.de

# Trade Empires

**WiSim** **Handel in Epochen**

Mit einer einzelnen Karawane beginnen Sie im Altertum als bescheidener Händler die Kampagne. Im Laufe der Jahrhunderte werden neue Technologien und Güter verfügbar, durch die Sie ein weltumspannendes Handelsimperium aufbauen können. Eidos plant die Veröffentlichung der Wirtschaftssimulation im Herbst.

**Info:** www.eidos.de

Ein kleines Städtchen in China 1700 v. Chr. Über die einfachen Trampelpfade ist der Gütertransport beschwerlich.



Südlich einer kleinen Stadt liefern sich Bogenschützen, Magier und Ritter in voller Rüstung eine erbitterte Schlacht.

## Außerdem

/// Data Becker kündigte eine **Zusatz-CD** zum Echtzeit-Strategiespiel **America** an, das im **September** erscheinen soll. Neben neuen Einheiten und Gebäuden soll die Erweiterung auch einen Editor enthalten. /// Das **Siedler 4**-Team arbeitet bereits an einer **Erweiterung**, die noch diesen Sommer in den Regalen stehen dürfte. Mit den Trojanern kommt ein **neues Volk** ins Spiel. ///



Mit Feuerbällen wehren sich die Zauberer gegen diese stachelbewehrten Monstren.

# Kohan: Immortal Souvereigns

**Echtzeit-Strategie** **Mit Feuer & Schwert gegen das Chaos**

Vier Fraktionen der unsterblichen Rasse der Kohan herrschen über die Welt Khaldun. Durch einen Fluch kommt es alle paar Jahrhunderte zu einem apokalyptischen Krieg zwischen den Kohan, der sämtliche Zivilisationen vernichtet. In dem Echtzeit-Strategiespiel erobern und errichten Sie Städte, bilden Soldaten aus und führen Kriege. In den USA ist das Spiel schon erhältlich und wurde mehrfach ausgezeichnet. Laut Ubi Soft erscheint die deutsche Fassung im September.

**Info:** www.ubisoft.de


PHILIPP UND KEUNTJE
DEMNÄCHST IST
TARNUNG
WIEDER ALLES!
COMMANDOS 2
ES KOMMT!
Dein Leben wird sich verändern. Denn schon bald wirst Du wissen, wie wichtig es ist, nicht entdeckt zu werden. Zwölf Missionen warten auf Dich. Führe Dein Team vorbei an einem Feind, der jeden Trick kennt und jede Strategie durchschaut. Commandos 2. Das ultimative Echtzeit-Taktik-Spiel. Demnächst im Handel. Und dann in Deinem Leben.
PYRO STUDIOS
EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com
OFFIZIELLES LÖSUNGS BUCH
PC CD

## Ich mein' ja nur

**Kleinstadt-Erotik**

*Millionen, ach was, Milliarden setzen die Anbieter von Internetseiten mit erotischen Inhalten im Jahr um. Nicht schlecht. Doch die Konkurrenz ist groß und der Preiskrieg gewaltig. Was also tun? Eine besonders pfiffige Idee hatte da eine kleine Firma aus Kalifornien. Die las auf der Webpage eines Providers, dass die Domain einer amerikanischen Kleinstadt nächsten Monat frei werden würde, da die Kommune vergessen hatte, die Jahresgebühr zu überweisen. Also reservierte sie kurzerhand die Adresse und freut sich nun tagtäglich über Zehntausende verdutzter Besucher, die dem Erotik-Anbieter allein durch ihre Seitenaufrufe einen schönen Reibach bescheren. Und der Name der Seite? Verrate ich natürlich nicht! Ätsch-bätsch ;-)*

**Christian Sauerteig**

# Europa Raser

**Rennspiel** **Mit Vollgas durch Europa**

Die Macher von *Autobahnraser* und *Urlaubsraser* sind wieder da! Wenige Wochen nach *SpeedboatRaser Europa* dürfen Sie schon bald auch die Straßen von 15 europäischen Großstädten wie London, Barcelona, Athen oder Amsterdam unsicher machen. Geplanter Erscheinungstermin ist bereits Mitte Juni.

Info: www.davilex.de



Neben Barcelona dürfen Sie auch in 15 anderen europäischen Großstädten illegale Rennen bestreiten.

## Außerdem

/// Kaum steht **Ascarons** gelungenes **Kicker**-Debüt **Anstoss Action** in den Läden, kündigen die Gütersloher bereits **Anstoss Action 2** für **2002** an. /// Die deutsche Softwareschmiede **Synetic**, die mit **N.I.C.E.** einen großen Erfolg feierte, plant für Sommer 2002 die Veröffentlichung eines neuen **Rennspiels**. /// **Skateboard-Gott** Tony Hawk kehrt zurück. Noch dieses Jahr erscheint mit **Tony Hawk's Pro Skater 3** ein neuer Teil der auf **sechs Plattformen** (!) erfolgreichen Serie.

# Rally Trophy

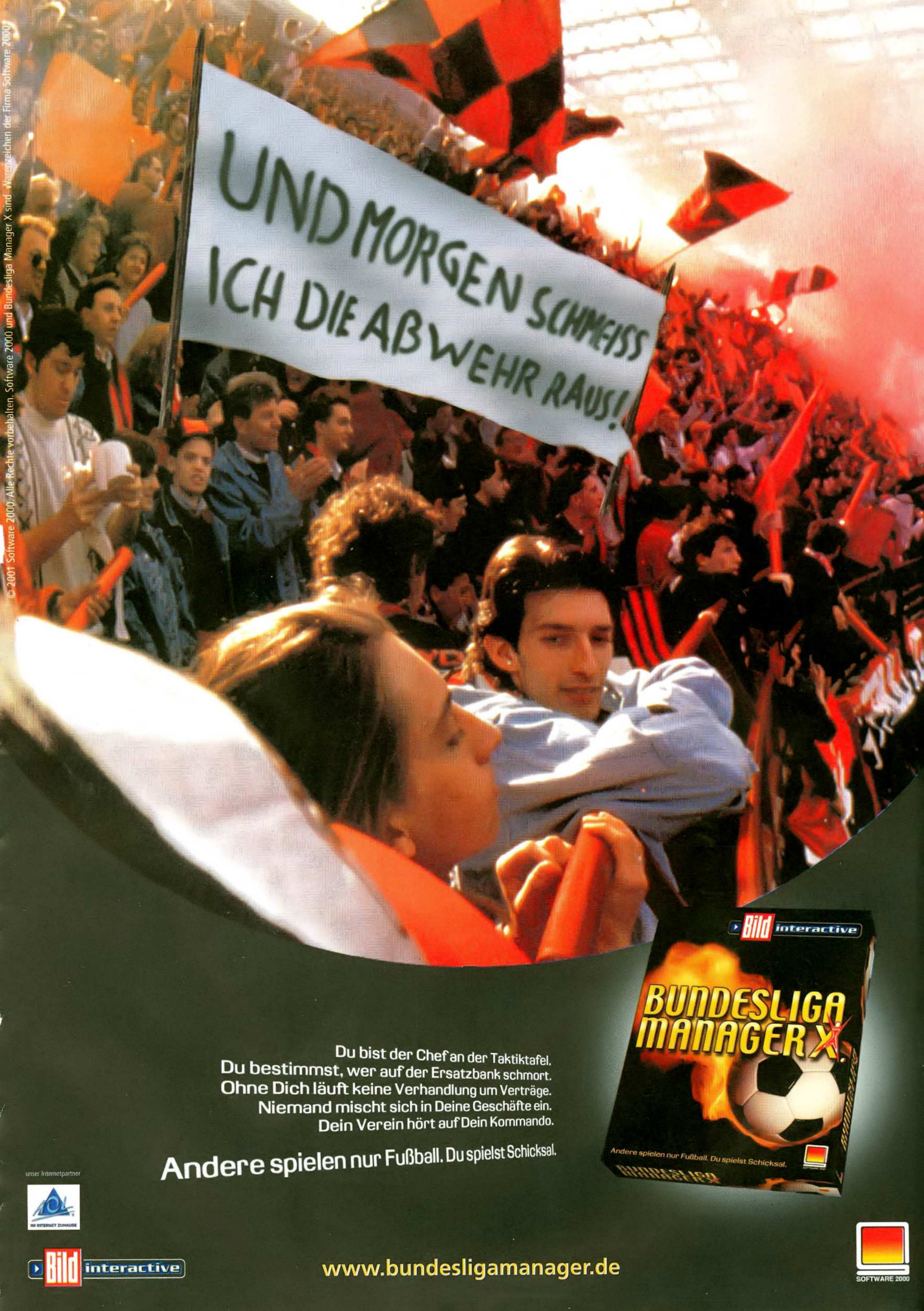
**Rennsimulation** **Historische Rallye-Simulation von JoWooD**

Mit 14 alten Rennwagen-Klassikern dürfen Sie bereits im Juni bei der von Bugbear entwickelten Rennsimulation an den Start gehen. Sehr viel Wert wollen die Entwickler auf eine ausgereifte Fahrphysik, eine gute Spielbarkeit und den optischen Gesamteindruck legen. So soll die Grafik-Engine über zahlreiche Spezial-Effekte verfügen und wechselnde Wetterbedingungen mit Schneefall, Regen oder Nebel bieten.

Info: www.jowood.de



Neben einer detaillierten Nachbildung der Rennwagenklassiker wollen die Entwickler viel Wert auf eine leistungsstarke Grafik-Engine mit ansehnlichen Lichtreflexionen legen.


UND MORGEN SCHMEISS
ICH DIE ABWEHR RAUS!
Bild interactive
BUNDESLIGA
MANAGER X
Andere spielen nur Fußball. Du spielst Schicksal.
Du bist der Chef an der Taktiktafel.
Du bestimmst, wer auf der Ersatzbank schmort.
Ohne Dich läuft keine Verhandlung um Verträge.
Niemand mischt sich in Deine Geschäfte ein.
Dein Verein hört auf Dein Kommando.
Andere spielen nur Fußball. Du spielst Schicksal.
unser Internetpartner
Bild interactive
www.bundesligamanager.de
SOFTWARE 2000
© 2001 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 und Bundesliga Manager X sind Warenzeichen der Firma Software 2000.

## Ich mein' ja nur



**Zockerhoffnung E3**

*Langsam wird die Luft dünn. Ich will neue Spiele! Nichts in Sicht. PC-Spieler müssen auf die großen E3-Überraschungen in Los Angeles hoffen. Mir jedenfalls kommt es so vor, als ob die Spiele, die ich sehnsüchtig erwarte, immer weniger werden. Um ehrlich zu sein, fällt mir gerade gar keines ein. Ach? Sie haben so ein Sehnsuchts-Highlight? Sind Sie auch wirklich sicher, dass es für den PC erscheint? Nicht für die Xbox? Nicht eingestellt wurde? Okay, durchhalten. Laut einer Pressemitteilung der E3-Messe-Bosse sollen in diesem Jahr über 750 neue Spiele präsentiert werden. Bin gespannt, wie viele davon überhaupt PC-Entwicklungen sind. Und welche wirklich neu sind. Es gibt sicher wieder Spiele, die bereits den dritten oder vierten Auftritt auf der E3-Bühne haben. Seufz!*

**Christian Müller**

# Sub Command

**U-Boot-Simulation** **Electronic Arts ist wieder im Sim-Geschäft**

Ein Boot der 688i-Klasse auf Schleichfahrt.

Für *Sub Command* hat Electronic Arts die U-Boot-Spezialisten Sonalysts unter Vertrag genommen. Dieser Entwickler hat bereits mit *688i Hunter-Killer* seine Lorbeeren verdient. Sie erhalten die Kontrolle über drei der modernsten Atom-U-Boote und deren Waffen. Das Spiel enthält drei Kampagnen, wobei Sie mit 16 feindlichen Nationen aneinander geraten. Veröffentlichung: Sommer.

**Info: www.subcommand.ea.com**

## Außerdem

/// **Victory Interactive** arbeitet an einer Flugsimulation, die ein „Was wäre, wenn ...“-Szenario während des Zweiten Weltkrieges zum Hintergrund hat und dadurch an den LucasArts-Klassiker **„Secret Weapons of the Luftwaffe“** erinnert. /// Die Vertriebsrechte an Wizard Works' Bomber-Schützen-Spiel **B-17 Gunner** hat sich der französische Spiele-Publisher **Infogrames** gesichert. /// **Electronic-Arts-Präsident** John Riccitiello hat sich persönlich in einem offenen Brief an die *Air Warrior*-Fangemeinde gerichtet und bestätigt, dass alle Arbeiten an der Online-Flugsimulation **Air Warrior 4 eingestellt** wurden. ///

# Lock On: Modern Air Combat

**Moderne Flugsimulation** **Flanker-Team mit neuer Grafik-Engine**



Aus einer A-10 sehen Sie im Tiefflug den hohen Detailreichtum der Landschaft. Rechts am Horizont: eine Stadt zwischen Bäumen.

Der inoffizielle *Flanker*-Nachfolger des russischen Entwicklers Eagle Dynamics sieht bereits im Alpha-Stadium deutlich vielversprechender aus als seine Vorgänger-Spiele. Unbestrittenermaßen sind die *Flanker*-Simulationen für ihr hervorragendes, realistisches Flugmodell bekannt, litten aber immer unter der antiquierten Optik. Mit *LO:MAC* will der neue SSI-Inhaber Ubi Soft nun auch grafikverwöhnte PC-Spieler gewinnen. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest.

**Info: www.ssionline.com**

# PC-Action-Leser machen mit!

**1. Wie alt sind Sie?** ☐

**2. Welche Spiel-Systeme haben Sie zu Hause oder wollen Sie kaufen?**

| | | |
|---|---|---|
| PlayStation: | ○ Habe ich | ○ Will ich kaufen |
| PlayStation 2: | ○ Habe ich | ○ Will ich kaufen |
| Nintendo 64: | ○ Habe ich | ○ Will ich kaufen |
| Game Boy: | ○ Habe ich | ○ Will ich kaufen |
| Dreamcast: | ○ Habe ich | ○ Will ich kaufen |
| PC: | ○ Habe ich | ○ Will ich kaufen |
| Xbox: | ○ Habe ich | ○ Will ich kaufen |
| Dolphin: | ○ Habe ich | ○ Will ich kaufen |

**3. Wie beurteilen Sie PC Action?**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Kompetent: | ○ Sehr | ○ Ausreichend | ○ Weniger |
| Kritisch: | ○ Sehr | ○ Ausreichend | ○ Weniger |
| Informativ: | ○ Sehr | ○ Ausreichend | ○ Weniger |
| Aktuell: | ○ Sehr | ○ Ausreichend | ○ Weniger |
| Übersichtlich: | ○ Sehr | ○ Ausreichend | ○ Weniger |
| Preiswert: | ○ Sehr | ○ Ausreichend | ○ Weniger |
| Optisch ansprechend: | ○ Sehr | ○ Ausreichend | ○ Weniger |

**4. Welche Noten vergeben Sie an PC Action? (Vergeben Sie eine Schulnote von 1 bis 6. 1 = Gefällt mir sehr gut, 6 = Gefällt mir gar nicht).**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Aktuelle Ausgabe: | ○ 1 | ○ 2 | ○ 3 | ○ 4 | ○ 5 | ○ 6 |
| Textqualität: | ○ 1 | ○ 2 | ○ 3 | ○ 4 | ○ 5 | ○ 6 |
| Layout: | ○ 1 | ○ 2 | ○ 3 | ○ 4 | ○ 5 | ○ 6 |
| Titelbild: | ○ 1 | ○ 2 | ○ 3 | ○ 4 | ○ 5 | ○ 6 |
| CD-ROMs: | ○ 1 | ○ 2 | ○ 3 | ○ 4 | ○ 5 | ○ 6 |

**5. Haben Sie einen Internet-Anschluss?**
- ○ Ja, ich habe Zugang zum Internet.
- ○ Ich plane, mir einen zuzulegen.
- ○ Nein

**6. Wie oft im Jahr kaufen Sie PC Action? (Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an).** ☐

**7. Welche Rubriken und Heftinhalte interessieren Sie?**

| | |
|---|---|
| ○ Aktuelles | ○ Spieltipps |
| ○ Vorschau | ○ Hardware |
| ○ Spieletest | ○ Spielerforum |
| ○ Blickpunkt | ○ CD-Inhalte |

**8. Welche anderen Computerspiele-Magazine lesen Sie?**

**9. Welches ist Ihr Lieblingsgenre?**
- ○ Action
- ○ Adventure
- ○ Simulation
- ○ Sport
- ○ Strategie
- ○ Rennspiel
- ○ Rollenspiel
- ○ Wirtschaftssimulation

Wir möchten Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe kennen lernen und unsere Leser aktiv an der Gestaltung der PC Action teilhaben lassen. Die kleine Mühe ist jedoch nicht umsonst: Wir verlosen unter allen Einsendern jeweils ein **topaktuelles PC-Spiel.** Einfach ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und an folgende Adresse schicken (Absender nicht vergessen):

**COMPUTEC MEDIA AG**
**PCA 6/2001**
**Roonstraße 21**
**90429 Nürnberg**

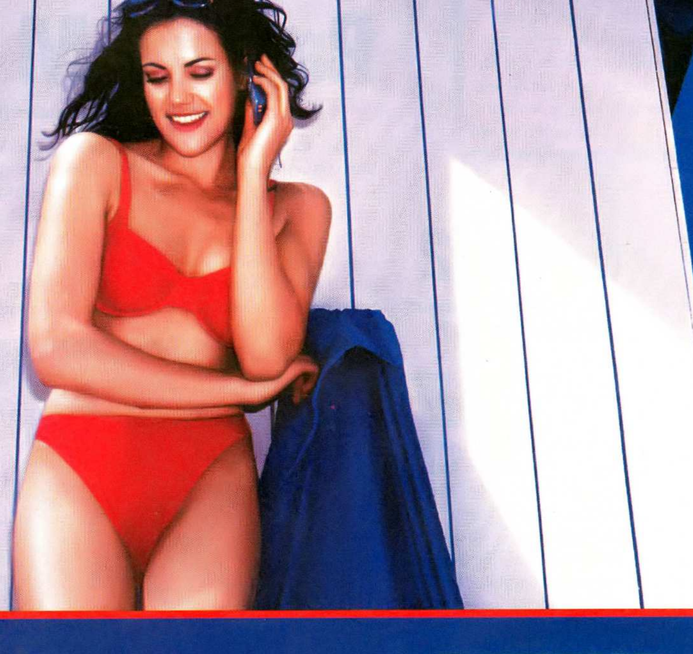
**Jörg Huß** aus **Düsseldorf** wurde unter allen Einsendungen gezogen. Wir gratulieren und wünschen viel Spaß mit dem Titel *Star Trek Away Team* von Activision.



www.d2vodafone.de

Lass die Sonne in dein Handy.

Mit D2-Sun, dem neuen Günstig-Tarif.



9,95 DM monatl. Basispreis
+10,– DM monatlicher Mindestumsatz

## D2_Sun

Ab jetzt haben Sie die Sonne immer in der Tasche – mit D2-Sun, dem neuen Einsteigertarif von D2 Vodafone. Damit telefoniert man schon ab 9,95 DM Basispreis plus 10,– DM Mindestumsatz im Monat.* Da wird einem doch ganz warm ums Herz. Oder?

*Mindestlaufzeit 24 Monate, einmaliger Anschlusspreis 49,95 DM sowie weitere, nutzungsabhängige Entgelte von 0,15 DM bis 0,99 DM pro Minute (ohne Auslands-, Service- und Sonderrufnummern).




D2_live dabei

## Ich mein' ja nur

**Horror on TV**

*Sicher kennen Sie die peinlichen US-Werbesendungen, bei denen das Blaue vom Himmel heruntergelogen wird. Früher nervten uns diese Sendungen nur hin und wieder, aber seit einiger Zeit gibt es H.O.T. Je nach Show können Sie entweder herzhaft lachen, lästern oder einfach nur verzweifeln. In die Rubrik „Witziges" fallen die Vorführungen diverser elektronischer Geräte, die meist schnell den Geist aufgeben. Dabei stellt der Moderator sein technisches Unverständnis zur Schau und man fragt sich, ob das gute Stück nicht schon zu Omas Zeiten veraltet war. Zum Abgewöhnen ist die Rubrik „Dessous in Form". Soll hier die Fantasie oder eher der Brechreiz angeregt werden? Schreiben Sie mir, wie man nur so verzweifelt sein kann, dort etwas zu bestellen.*

**Benjamin Bezold**

# Charr: The Grimm Fate

**Online-Rollenspiel** **Programmierung begonnen**

Die Fate Studios haben kürzlich mit der Programmierung des Online-Rollenspiels *Charr: The Grimm Fate* begonnen. Darin erleben Sie in einer Fantasy-Welt mit über 1.000 Mitspielern den erbitterten Kampf gegen die Grimm. Aufgrund der frühen Entwicklungsphase von *Charr* existieren noch keine Screenshots aus dem Spiel. Voraussichtlich Anfang 2003 kann mit der Veröffentlichung gerechnet werden.

**Info: www.charrgrimmfate.com**

Die Omadar da Voltas, eine der vielen Heldenfiguren.

## Außerdem

/// **Ubi Soft** hat sich die **Vertriebsrechte** am weltweit ersten Online-Ego-Shooter **Planetside** gesichert. Die Veröffentlichung ist für das Frühjahr 2001 vorgesehen. /// Das amerikanische Online-Magazin **Daily Radar** wurde **eingestellt**. /// Stellen Sie sich unter www.dynamicportal.de Ihr **eigenes Internetportal** zusammen. In **Echtzeit** werden Sie über alle für Sie relevanten Themen **informiert**. /// Nach kurzer Auszeit ist das **Spielearchiv Softgames.de wieder online**. Hobbyprogrammierer können hier ihre Software der Öffentlichkeit zugänglich machen. /// Werden Sie unter ww.ClickRich.de zum **Börsenprofi**. Im ersten unabhängigen **Realtime-Börsenspiel** können Sie **ohne Risiko** Ihr virtuelles Depot verwalten. ///

# Rayman M

**Online Action** **Mehrspielermodus im Anmarsch**

Der knuffige Held ohne Gliedmaßen macht wieder von sich reden. Vier Spieler können in *Rayman M* gleichzeitig aufeinander losgehen und Fallen stellen, Bonuspunkte sammeln oder Spezialkräfte einsetzen. Während der E3 in Los Angeles wird *Rayman M* zum ersten Mal der Öffentlichkeit vorgeführt. Voraussichtlich im November können Sie in die Rollen von Rayman, Ly, der Fee oder Globox schlüpfen.

**Info: www.ubisoft.de**



Ein Held zum Liebhaben: Rayman besitzt eine große Fangemeinde.

# Diablo 2

**Online Rollenspiel** **Spioniert Blizzard Rechner aus?**

Die Aufregung unter der Spielergemeinde war groß, als Gerüchte die Runde machten, Electronic Arts spioniere mit *Black & White* fremde Rechner aus. Laut Hersteller werden jedoch lediglich IP und Registrierungsnummer übermittelt. Ob selbiges auch für Blizzards Action-Rollenspiel *Diablo 2* gilt, ist bislang ungewiss. Mit der Installation des neuen Patches 1.06 geben Sie Blizzard die Erlaubnis, beim Spielen im Battle.net sämtliche Rechnerinformationen einzuholen. Dazu zählen neben den IP-Adressen unter anderem die Identifikationsnummern der Festplatten, der CPU und des Betriebssystems.

**Info: www.blizzard.com**

# Spiele für einen Euro

## Pointsoft plant für 2002 eine Preisattacke

Hier eine etwas weiter in die Zukunft reichende Meldung: Nur einen Euro sollen die Spiele des französischen Budgetspiele-Anbieters Pointsoft ab der Euro-Einführung am 1. Januar 2002 kosten. Bei den Spielen handelt es sich vorwiegend um zehn maximal vier Jahre alte Windows-Titel. „Es werden bekannte Titel sein, die ein breites Publikum ansprechen", verspricht Frédéric Bichat, Product Manager von Pointsoft und kündigt eine bunte Mischung von Spielen der beliebtesten Genres an. Bei einer ähnlichen Aktion in Frankreich, die dreimal pro Jahr stattfindet, wurden bislang zum Preis von 10 Francs Spiele wie *Die Siedler 2, Prince of Persia 2, Creatures* und *King's Quest 7* verkauft. Für diese Kampagne will Anbieter Pointsoft mit einem einzigen, derzeit noch nicht feststehenden Handelspartner zusammenarbeiten.

Info: www.pointsoft.fr



Will Spiele zum Mitnahmeartikel machen: Frédéric Bichat von Pointsoft.

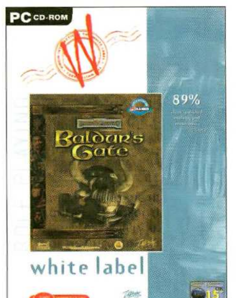



Die 10-Francs-Aktion aus Frankreich: Für Deutschland ist eine ähnliche Aktion geplant.

# Neues von Virgin

**Budgetspiele & Spielesammlung** **Die Billigwelle rollt**




Als überdimensionierte Squarebox kommt die *MDK Snipers Edition* von Virgin Interactive daher. Neben ein paar kleinen Extras auf CD enthält sie für rund 50 Mark die 3D-Actionspiele *MDK* und *MDK 2*. Jeweils knapp 20 Mark kosten die neuen Spiele in Virgins White-Label-Reihe, nämlich *Starfleet Academy*, *Die by the Sword* samt Zusatz-CD, *Messiah*, *Freespace 1* und *2* samt Add-on, *Descent 3* samt Add-on, *Baldur's Gate* und *Evolva*.

**Info: www.vid.de**




Neue Budget-Titel von Virgin: die MDK Snipers Edition und die weniger aufwendigen Spiele der White-Label-Reihe.







**Außerdem**

/// Für je DM 12,95 bekommen Sie derzeit von Novitas in der Billig-Reihe Green Pepper die Spiele **Die Völker, Der Industriegigant, Dark Reign 2** samt Add-on und **Shanghai Dynasty.** /// Stolze 80 Mark kostet die Spiele-Sammlung **Pharao Gold** von Vivendi Universal, die neben der Aufbausimulation *Pharao* auch das Add-on **Königin des Nils: Kleopatra** beinhaltet. /// Von Midas kommen in DVD-Hülle und für je knapp 15 Mark gleich zwölf Sammlungen mit je zwei Spielen. Das interessanteste Pack dürfte **Seven Kingdoms** samt Add-on **Ancient Adversaries** sein. /// In der Hammerpreis-Reihe erscheint für 30 Mark der Hirtensimulator **Sheep.** ///

# Was fürs Auge

**Bildschirmmotive** **Das richtige Spiel im Blick**

Ab Ausgabe 07/2001 bietet das PC-Action-Team einen besonderen Leckerbissen für Sie: In Zusammenarbeit mit Gamewallpapers.com schmücken wir monatlich Ihren Bildschirm mit Desktop-Motiven aus den kommenden und aktuellen Spielen sämtlicher Genres. Die Hintergründe lassen sich anwenderfreundlich von der CD-ROM installieren und sind in den Auflösungen 800x600 und 1.024x768 erhältlich.

Infos: www.gamewallpapers.com




Für jeden etwas dabei: Durchstöbern Sie ab Ausgabe 07/2001 unsere CD, falls Sie von langweiligen Hintergrundbildern genug haben.

# Rocky und Tiger & Dragon

**Filmumsetzung** **Kinoschlager treffen auf Bits und Bytes.**



Ein Spiel zu den Boxfilmen Rocky soll für den PC erscheinen.

Zwei bekannte Titel der Filmwelt sollen in den nächsten Monaten Einzug auf den PCs halten. Die Spieleschmiede Rage Software wagt sich an die *Rocky*-Reihe, während das Entwicklerteam von Vista Group ein Auge auf den mit vier Oskars prämierten Action-Streifen *Tiger & Dragon* geworfen hat. Für welches Genre sich die Programmierer letztendlich entscheiden und wann die Spiele erscheinen, ist derzeit noch unklar.

Infos: www.vista-groups.com
www.rage-software.net

## „Domina Ludens" – Das Zockerweibchen

**In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig ansteigenden Menge der Zockerweibchen vor.**

**Name:** Sandra
**Beruf:** Zahnarzthelferin
**Alter:** 24
**Nickname:** [LoC]SNAKE
**E-Mail:** snake@lords-of-chaos.de
**Homepage:** www.lords-of-chaos.de
**Lieblingsgenre:** Rollenspiele, Strategie
**Lieblingsspiele:** EQ, AoE 2 und UT
**Seit wann ich spiele:** Ein Jahr
**Statement:** Ich bin absolut süchtig und würde am liebsten den ganzen Tag nur zocken. Allerdings finde ich, dass man als Frau viel zu oft unterschätzt wird, und mir gehen diese arroganten Machos gewaltig auf den Keks, bei denen die Hormone verrückt spielen, wenn sie auf eine *UT* spielende Frau treffen.

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich gerne am PC spielt? Dann schreiben Sie uns. Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an leserbriefe@pcaction.de. Konventionelle Briefe bitte mit Foto an die Redaktionsadresse aus dem Impressum.

## Die andere Hitparade




**Wild getanzt**
Axt in der linken Hand, Motorsägenprothese am rechten Arm: Ash ist bestens gerüstet gegen die Zombie-Brut. Gut umgesetztes Grusel-Adventure eines indizierten Filmschockers. Lang anhaltende Gänsehaut garantiert!




**Waaaahnsinn**
Abwechslungsreiche Missionen, eine beeindruckend kreierte KI der eigenen Mannen und knifflige Aufträge, die das Hirn dampfen lassen – *Conflict Zone* setzt neue Maßstäbe im Strategiebereich. Lob an das Entwicklerteam.




**Whiskey-Export**
Handeln und Güter produzieren heißt die Devise – und all das unter der glühenden Sonne der Karibik. Neben den interessant gestalteten Wirtschaftselementen sorgen makabre Witzeinlagen für zusätzlichen Spaß.




**War es das?**
Da liefert Lionhead Studios eine so bahnbrechende Einzelspielergeschichte und beim Mehrspielermodus treibt es einem die Tränen in die Augen. Drei Karten mit zwei Spielvarianten sind nicht gerade viel.




**Wund gelaufen**
Mit Steinen bewaffnet, laufen Sie mit einem Indiana-Jones-Verschnitt von einem Szenario ins nächste und ins nächste und ins nächste. Gut, dass es in dem Spiel auch Rätsel gibt, sonst wäre es die perfekte Schlaftablette.

## Ich mein' ja nur



**Mir fehlen die Worte**

*Kennen Sie Wingdings? Diese Symbolsprache in Microsofts Word? Disney Interactive scheint total darauf abzufahren, denn unlängst flatterte ein Brief mit dem „Atlantischen Alphabet" ins Haus. Dicht gefolgt von einem zweiten mit unverständlichem „atlantischen" Gebrabbel. War hier etwa ein Marketingfachmann am Werk? Leute, ihr glaubt doch nicht ernsthaft, dass ich mich eine Stunde hinsetze und den Kram übersetze. Ein paar Tage später dann die Auflösung in einem neuen Schreiben. Das Spiel heißt „Disneys Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt – Das Tagebuch der Hirten". Ein Titel, ähnlich originell wie die zugehörige Papierschwemme. Ne, dann doch lieber die Dose Kalbsleberwurst, die Herr Sauerteig von Koch Media geschickt bekommen hat.*

**Joachim Hesse**

# Ensemble Studios aufgekauft

### Microsoft übernimmt die Age-of-Empires-Macher



Boris Schneider-Johne: Microsoft setzt nicht nur auf die hauseigene Konsole Xbox.

Die Ensemble Studios sind nicht mehr unabhängig. Gekauft wurde der Entwickler der erfolgreichen *Age of Empires*-Reihe von dessen langjährigem Publisher Microsoft. Derzeit tüfteln die PC-Spezialisten von Ensemble an einem neuen Strategietitel namens *Age of Mythology* (vgl. Seite 128/129). Xbox-Spiele sind laut Microsoft Deutschlands PR-Manager Boris Schneider-Johne nicht in Planung: „Die Ensemble Studios sind Strategie-Experten und dieses Genre macht am PC am meisten Sinn. Der Kauf beweist vielmehr, dass Microsoft noch stärker in den Markt für PC-Spiele investiert." In den vergangenen Monaten schluckte Microsoft bereits andere Spitzen-Entwicklerteams wie Bungie (*Halo*) und Digital Anvil (*Starlancer*).

**Info:** www.ensemble-studios.com

## Außerdem



/// Die deutsche Niederlassung des Future Verlags ist zahlungsunfähig. Das bedeutet u. a., dass die Zeitschrift **PC Player** nicht mehr erscheint. /// Der australische Spielemacher **Inca Gold** unterschreibt bei Activision. /// Der Wiener Spielepublisher **JoWood** (*Der Industriegigant*) plant, das Vertriebsunternehmen **Leisuresoft** zu kaufen. ///

# Havas wird umgetauft

### Der Half-Life-Publisher trägt einen neuen Namen

Die Namensodyssee des kürzlich von Dreieich nach Langen bei Darmstadt umgezogenen Publishers Havas Interactive (*Diablo 2, Half-Life*) geht weiter. Nachdem man bereits Sierra Coktel, CUC, Cendant Software und zuletzt Havas Interactive hieß, nennt sich das Unternehmen ab sofort Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland. „Der Namenswechsel resultiert aus der Fusion von Vivendi und Universal, die Ende letzten Jahres vollzogen wurde", teilt Geschäftsführer Stefan Nussbaum mit. Mutterfirma Vivendi Universal ist der derzeit zweitgrößte Medienkonzern der Welt und in Bereichen wie Musik, Fernsehen und Film aktiv.

**Info:** www.vivendi-universal-interactive.de




Langen bei Darmstadt: Das neue Hauptquartier von „Havas Interactive".

# Unendliche Geschichte am Ende?

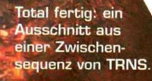
### Discreet Monsters steht mit dem Rücken zur Wand



Ein Screenshot aus TNRS: Fan, Ihr kleiner Begleiter, trifft auf ein Riesenmonster.

Erinnern Sie sich noch an unsere Vorschau zu *The REAL Neverending Story* (*TRNS*) in Ausgabe 9/99? Bereits über drei Jahre ist das 3D-Action-Adventure, eine PC-Umsetzung von Michael Endes Erfolgsroman *Die Unendliche Geschichte*, bereits in der Mache. Jetzt hat vor kurzem 3-DD (www.3-dd.de), die Mutterfirma der Entwickler Discreet Monsters, einen vorläufigen Antrag auf Insolvenz gestellt. *TNRS* sah in frühen Versionen bereits sehr viel versprechend aus, allerdings zogen sich die Entwicklungsarbeiten sehr in die Länge. Ob die Münchener das Spiel doch noch beenden können, ist momentan mehr als fraglich.

**Info:** www.discreetmonsters.com



Total fertig: ein Ausschnitt aus einer Zwischensequenz von TRNS.

# Herzlichen Glückwunsch!

Wir möchten allen Gewinnern des großen PC-Action-Jubiläumsgewinnspiels (PC Action 02/2001) herzlich gratulieren. Die Gewinne werden Ihnen in den nächsten Wochen von der Redaktion bzw. von den Spielefirmen zugestellt. Schauen Sie nach, ob unsere Glücksfee auch Sie gezogen hat.



## ACTIVISION

**Star-Trek-Schach**
Markus Strauss, Bonn

**Call-To-Power-2-Set**
Eugen Ehrenpreis, Osnabrück
Michael Enzmann, Oberahr
Philipp Steiner, Michelbach/Bilz
Ralf Reibetanz, Döbeln
Sascha Huppert, Ludwigshafen/Rhein

**Elite-Force-US-Special + Shirt**
Sven Reen, Lippstadt

**Elite-Force-Special**
David Bendfeld, Heek
Philip Maier, Offenburg
Stefan Breuker, Recklinghausen

**Elite-Force-Shirts**
Benjamin Hahn, Schillingsfürst
Roland Koeferler, Berngau
Werner Sell, Bernau

**Vampire-Special**
Ingrid Lohse, Norderstedt
Renée Schandel, Köln
S. B. Tenz, Berlin

**Tony-Hawk-2-Pack**
Anton Plöckl, Erlingen
Dirk Müller, Hagen
Martin Baumdick, Schwerte
Rainer Eckmaier, Bamberg
Stefan Heiermann, Dinslaken

**Wizards&Warriors-Set**
Alexander Klein, Bamberg
Alexander Weigert, Regensburg
Harry Barth, Sandersdorf
Marco Matthies, Bochum
Ursula Heitzler, Mannheim



## ASCARON

**Anstoss 3, Patrizier 2 + Mütze**
Jens-Fabian Thönissen, Batholomä
Johannes Marx, Cochem
Leo Wengler, Konz
Olaf Knischewski, Hannover
Peter Ludwig, Stuttgart



## BLUE BYTE

**Battle-Isle-Set**
Frank Schulz, Eisenhüttenstadt

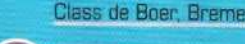
**Battle Isle Platinum**
Lars Mischke, Tübingen
Sevpa Serez-Güler, Erdmannhausen

**Siedler-3-Set**
Gisela Keck, Caler

**Hiebe für Diebe**
Heiko Spelsberg, Hannover
Matthias Kirchemayer, Freiburg
Naney Arnorld, Oberursel
Simon Gohlke, Essen

**Siedler-4-Shirts**
Eric Bartels, Gummersbach
Hilde Stege, Ganderkesee
J. Weise, Mannheim
Martin Pimk, Leipzig
Matthias Dammes, Kiekelbusch
Matthias Schier, Karlsruhe
Petra Fesch, Pleidelsheim
Robert Heidelmayer, Magdeburg
Theodor Thebrath, Boppard

**F13-Set**
Class de Boer, Bremen



## CDV

**Lula-Statue**
Andreas Davids, Toenisvorst
Christian Prasse, Creglingen
Dennis Giennap, Bovenden
Gabi Matheson, Mannheim
Jochen Hofheinz, Marsbach
Jürgen Petroff, Langenzehn
Reinhard Busse, Ferna
Stephan Schreibner, Sehnde
Ulf Leipacher, Velbert

**Cossacks-Paket**
Alexander Harich, Plockingen
Andreas Hofer, Lohmar/Donrath
Armin Richter, Taufkirchen
Christian Schuster, Meinerzhagen
Dirk Sauer, Reutlingen
Günther Müller, Fürth
Kevin Kring, Eschenburg
Markus Bosshammer, Wuppertal
Patrick Frank, Münstertal
Tobias Brändle, Deilingen

**Cossacks**
A. Hoffmann, Wöllstein
Dominik Rueß, Freiburg
Siegfried Weny, Mainz
Thomas Spam, Idar Oberstein
Willy M. Wenner, Mainbernheim



## CREATIVE LABS

**SB Surround Kit 5.1**
Christa Elsmann, Aschersleben
Christoph Dreicher, Berlin
Ulrike Mantow, Bad Schwartau

**PS-2000-Boxensystem**
Christoph Gnauck, Sebnitz OT Schönbach
Kerstin Agel, Gladenbach
Manfred Gajewiak, Hannover

**Videoblaster-Webcam**
Hans-Joachim Löser, Leipzig
Mite Arsov, Bückeburg
Ronald Bohne, Magdeburg
Sebastian Gugel, Waldenbuch
Yvonne Schröder, Schwarzbach

**PC-DVD Blaster 12x**
Anita Grothaus-Neumann, Wesseling
Nadine Bolz, Essen
Rüdiger Freund, Dortmund
Thomas Vergeest, Berlin



## EIDOS

**Reise zu ION Storm**
Thomas Meißner, Leipzig



## ELECTRONIC ARTS

**Alice-Figur + Spiel + T-Shirt**
Vera Paul, Köln

**Alice-A1-Farbposter + Spiel + T-Shirt**
Sabine Alscher, Fürth

**Alice-Spiel + T-Shirt**
Bernd Steinle, Laupenheim
Hanni Szyrkowiec, Göppingen
Max Lorenz, Flintsbach/Inn

**Alice-T-Shirt**
Benni Fries, Seligenstadt
Christian Stieninger, Kapellen a. d. Mürz, Österreich
Jens Kloos, Berlin
Martin Wipf, Winterthur
Reinhard Brauer, Tecklenburg 4



## EMPIRE

**Sheep: Ein Schaf-Pack**
Bert Bratke, Hamm
Daniel Kaczor, Hannover
Diana Wagner, Leinefelden
Häring Karl jun., Grünzach
Manuel Glaser, Bargteheide
Matthias Hofmann, Neustadt
Reinhard, Saarbrücken
Sandra Ferdinand, Wünsdorf
Silke Gieß, Chemnitz
Ulrike Mills, Neuss

**Sheep + Mausmatte**
Florian Schmäh, St. Georgen
Ingrid Sieg, Berlin
Johan Habermeier, Nassenfels
Peter Gröber, Thalfang
Thomas Mewes, Arnsberg

## FUNATICS

**Besuch bei Funatics**
Christof RögerSiegen

**Funatics Cultures-Spiel**
Alfred Bammer, Bad Tölz
Christian Garuitz, Grunewald
Fam. Faber, Much
Hans-Werner Stollfuß, Voerde
Marion Schröder, Berlin
Markus Berger, Remscheid
Matthias Majewski, Wust
Oliver Türpe, Petershagen
Torben Bilke, Harzgerode
Udo Hartmann, Gittelde
Ulrike Barczewski, Ingelheim/Rhein



## HASBRO

**B-17-II-Pack**
Dmytro Sell, Ladeburg
Marc Leube, Stelle
Mike Drozd, Harsewinkel
Thorsten Lange, Schwanzenbek
Walter Kalke, Nauort



## HAVAS/VIVENDI

**Diablo-2-Paket**
Alois Schloter, Horstmar-Leer
André Bohn, Dettmannsdorf
André Utesch, Löningen
Britta Schenk, Kernen-Stetten in Remstal
Cornelia Berger, Altötting
Daniel Bauscher, Frankfurt
David Öhm, Wildau
Dirk Weidner, Bad Langensalza
Eberhard Baartz, Weißenfels
Elis Hoffmann, Delmenhorst
Florian Gerber, Blumenberg
Florian Thomx, Steinbach
Frank Hölzel, Düsseldorf
G. Peunes, Hannover
Gudrun Habicht, Ostseeback Rerik
Hans Thiele, Bergkamen
Hans-Jürgen Engelberth, Birkenbaul-Weißenbrücken
Heinz-Jörg Sporkert, Sprockhövel
Jörn Liebeich, Aldendorf
Josef Habenicht, Horn, Österreich

Josef Müller, Walpertskirchen
Kais Elleuche, Essen
Kim Steinborn, Brüggen
Malte Zieher, Mörsingen
Manfred Pfauntsch, Regensburg
Manfred Vaupel, Spangenberg
Marcel Schlettig, Grünwald
Marcel Wilczek, Zwickau
Marco Jäckle, Unterheimbach
Marcus Fasel, Essen
Marko Sperling, Wesseling
Nico Jopa, Tetingen, Luxemburg
Niklas Längsfeld, Salzgitter
Oliver Herder, Dortmund
Peter Ruch, Potsdam
Petra Robra, Krottorf
Rabea Hoffmann, Mönchengladbach
Rainer Lauer, Schlüchtern
Raphael Hoffmann, Krailling
Reinhard Krafft, Leonberg
Rene Kleinschuster, Berlin
Roland Pötter, Sundern
Rosina Kreipl, Ingolstadt
Seang Sen, Duisburg
Stefan Suffel, Alten-Kessel
Steffen Rumpf, Anhausen
Susanne Junge, Orlamünde
Thomas Flemming, Schkeuditz
Thomas Lange, Schwerin
Thomas Stepan, Kamenz
Timon Krause, Kirchheim unter Teck
Ulrich Pfeifer, Hannover
Uwe Gerken, Buxtehude
Wolfgang Kluge, Wendelstein



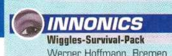
## HEART-LINE

**Kicker-Fußballmanager-2-Paket**
Benjamin Kriemann, Schildow
Georg Frank, Stuttgart
Ruth Kreher, Jeßnitz
**T-Shirt**
Sebastian Brand, Filderstadt



## HERCULES

**3D Prophet 2 GTS Pro**
Axel Rosenbrock, Neuenkirchen
**Game Threater XP**
Christoph Sturm, Bakendorf
Stefanie Valentin, Saarbrücken
**Maxi CD-RW 8432**
Bettina Dörter, Tübingen
Falko Maiweg, Freiburg i. Br.



## INNONICS

**Wiggles-Survival-Pack**
Werner Hoffmann, Bremen



## MATTEL INTERACTIVE

**Panzer General + Poster**
Christian Köhler, Cottbus
Daniel Hack, Bonn
Daniel Michel, Börnsen
Dennis Schreiber, Neunzingen
Jens Beyer, Weißwasser
Jürgen Grauer, Warburg
Jürgen Ottmann, Magdeburg
Matthias Lull, Bonn
Michael Wald, Coesfeld
Pascal Baag, Geesthacht
**Panzer-General-Poster**
Alexander Beutel, Bremen
Frank Schiedl, Gütersloh
Güni Kocak, Bielefeld
Klaus Hoffmann, Glebitzsch
Michael Schmidt, Gelnhausen/Haitz
Nico Heister, Paderborn
Philip Böhnke, Bad Dürrenberg
Silvio Roigk, Hohenleipisch
W. Ulber, Dorsten
Wolfgang Müller, Duisburg



## MICROSOFT

**Spiele-Abo**
Gisela Roth, Meuselwitz

## PIRANHA BYTES

**Gothic-PC**
Christoph Panzer, Nürnberg



## SAITEK

**PC Dash 2**
Andre Fuchs, Eckental
Helge Sebastian Sander, Hannover
Jürgen Grabner, Schattendorf
Michael Glück, Berlin
Michael Lottmann, Westerholt
Peter Brummer, Gröbenzell
Petra Agel, Gladenbach
Stefan Jost, Gelsenkirchen

**GM2-Kombiset**
Alfons Deimes, Monsheim
Dieter Große, Remscheid
Josef Dittmer, Kirchheim
Marcel Strack, Bad Berleburg
Marcus Berger, Königstein
Marcus Müller, Neubrandenburg
Rocco Zschoch, Böhlen
Thomas Lange, Hamburg
**Cyborg 3D Gold**
Andreas Ginter, Neuendorf
Christian Rimke, Essen
Günther Fischer, Orlamünde
Henning Lehmann, Oldenburg
Jürgen Keller, Nürnberg
Matthias Stange, Pforzheim
Stefan Pletl, Kehlheim
Steffen Winning, Halle
**P1500 Gamepad**
Christian Neumann, Peiting
Fabian Schwarz, Diedorf
Felix Rothmaier, Rüsselsheim
Markus Fichtner, Stuttgart
Peter Kümmel, Kelkheim
Reinhard Mick, Oederquart
Robert Pilzer, Jengen
Stefan Klawitter, Bremen



## SEGA

**Dreamcast-Pack**
Max Sommer, Frankfurt

## SOFTWARE 2000

**Pizza Connection 2 mit Koffer**
Frank Tänzler, Berlin
**Pizza Connection 2 + Sonnenbrille**
Aleksandra Suboticki, Berlin
Andreas Falkenstein, Heidenheim
Bernd Montag, Schortens
Klaus Franke, Chemnitz
Ludwig Schmolinga, Butzbach
Markus Pitlinski, Metelen
Sándor Rácz, Kahla
Sandy Passow, Cottbus
Victor Wündisch, Leipzig



## SWING

**Ka'Roo, Search & Rescue 2, Pacific Warriors**
Christian Erbe, Stadtroda
Stephan Riedrich, Coswig
Nico Haas, Oberstammheim



## TAKE 2

**Heavy Metal F.A.K.K. 2 + Pad**
Andreas Polzin, Magdeburg
Fabian Hunkeler, Niederrohrdorf
Fabian Maul, Groß-Umstadt
Frank Mainusch, Uedem
Gisela Hose, Fuldabrück
Henning Orth, Rheinbach
Michael Bauer, Balterswil
Michael Steiner, Aich bei Moosburg
Philipp Winkler, Mannheim
Ursula Dexheimer, Worms



## THRUSTMASTER

**360 Modena Pro**
Florian Mosandl, Radolfzell
Martin Vogel, Alfeld
Patrick Wild, Nürnberg
Ralph G. Nunnemann, Gütersloh
Stefanie Berger, Chemnitz
**Top-Gun-Joystick**
Bastian Tiefenbach, Sinsheim
Claus Worster, Worms
Marcel Brieskorn, Borken
Simon Schwarzenberger, München
Yvonne Zschommler, Greifswald
**Firestorm Pad**
Andy Arnold, Oberursel
Christoph Schindler, Schweitenkirchen
Marcus Pallentin, Suderburg
Marie Georg, Berlin
Uwe Schröder, Peine



## VIDEOLOGIC

**DigiTheatre PC**
Alexander Friedel, Hönow



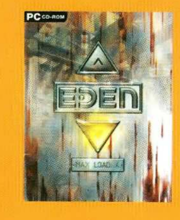
## VIRGIN INTERACT

**Reise zu Shiny**
Klaus Bayer, Nürnberg



## UMDIGITAL

**Trapezia-PC**
Tom Riede, Lippetal/Schoneberg




**Project Eden**
**PC CD-ROM**
PCCD4758
Release: Mai 01
DM 89.95

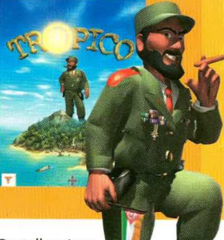



**Z2: Steel Soldiers**
**PC CD-ROM**
PCCD4849
Release: Mai 01
DM 79.95






**Anstoss Action**
**PC CD-ROM**
PCCD3305
Release: Mai 01
DM 89.95




**Tropico**
**PC CD-ROM**
PCCD4780
erhältlich
DM 79.95



## PC Hardware

| | | |
|---|---|---|
| MS SW Game Pad | DM | 59.95 |
| Gravis Game Pad Pro | DM | 34.95 |
| MS SW Gamepad Pro | DM | 64.95 |
| Gravis Game Pad Pro USB | DM | 39.95 |
| MS Intelli Mouse IntelliEye | DM | 44.95 |
| MS SW FF Joystick 2.0/USB | DM | 189.95 |
| MS SW Joystick Prec. 2 | DM | 84.95 |
| Joystick X 7-34 | DM | 24.95 |
| Cyborg 3D USB 2 | DM | 69.95 |
| Top Gun Fox 2 | DM | 49.95 |
| Top Gun Fox 2 Pro | DM | 89.95 |
| LR MS SW FF Wheel/USB | DM | 269.95 |
| LR MS SW Precision Racing | DM | 109.95 |
| LR 360 Modena Pro | DM | 179.95 |
| LR 360 Modena | DM | 129.95 |
| Hercules3D Prophet II MX | DM | 299.95 |
| Maxi Sound Muse | DM | 49.95 |
| MS Game Voice Hawk USB | DM | 89.95 |

## PC CD-Rom

| | | | |
|---|---|---|---|
| Alone in the Dark IV | Juni 01 | DM | 89.95 |
| Anachronox | Mai 01 | DM | 79.95 |
| Anno 1503 | Sept. 01 | DM | 89.95 |
| AoE. 2 Kimbern u. Teuto. | | DM | 29.95 |
| Aqua Nox | Sept. 01 | DM | 74.95 |
| Art of Magic | Mai 01 | DM | 69.95 |
| Baldurs Gate 2 Prem.Pack | Juni 01 | DM | 109.95 |
| Black & White | | DM | 99.95 |
| Clive Barker´s Undying | | DM | 79.95 |
| Close Combat 5 - Inva.Nor. | Mai 01 | DM | 79.95 |
| Conflict Zone | Mai 01 | DM | 79.95 |
| Cultures - Add On | | DM | 29.95 |
| Der Clou 2 | | DM | 89.95 |
| Der Industriegigant 2 | Juni 01 | DM | 89.95 |
| Die Gilde | Juni 01 | DM | 79.95 |
| Die Siedler 4 | | DM | 79.95 |
| Die Sims Party o. Ende | | DM | 39.95 |
| Duke Nukem End.Species US | | DM | 59.95 |
| Edge of Chaos (I-War 2) | Juni 01 | DM | 79.95 |
| Emperor - Schlacht u.Dune | Juni 01 | DM | 89.95 |
| Europa Raser | Juni 01 | DM | 69.95 |
| Evil Dead: Hail the K. US | | DM | 109.95 |
| Evil Dead:Hail to t.King | Mai 01 | DM | 79.95 |
| Evil Twin | Mai 01 | DM | 69.95 |
| F1 Racing Championship | | DM | 79.95 |
| Fallout Tactics | | DM | 69.95 |
| Fallout Tactics US | | DM | 79.95 |
| Genesys | | DM | 79.95 |
| Giants | | DM | 69.95 |
| Gothic | | DM | 69.95 |
| Heroes Chronicles - F.Ch. | Mai 01 | DM | 44.95 |
| Hostile Waters | | DM | 79.95 |
| Icewind Dale Add-On | | DM | 39.95 |
| IL-2 Sturmovik | | DM | 79.95 |
| King of the Road | Juli 01 | DM | 79.95 |
| Land of Questions | | DM | 29.95 |
| Legends of Might & Magic | Mai 01 | DM | 79.95 |
| Mafia | Aug. 01 | DM | 79.95 |
| Moorhuhn Winteredition | | DM | 24.95 |
| Motor City Online | Juli 01 | DM | 79.95 |
| NBA Live 2001 | | DM | 89.95 |
| No Angels M&V Maker | | DM | 39.95 |
| Odin | Sept. 01 | DM | 29.95 |
| Original War | | DM | 69.95 |
| Outlive | | DM | 24.95 |
| Paris Dakar Rally | Juli 01 | DM | 79.95 |
| Persian Wars (1001 Nacht) | Mai 01 | DM | 79.95 |
| Pool of Radiance 2 | Juni 01 | DM | 89.95 |
| Project Eden | Mai 01 | DM | 89.95 |
| Red Faction | Sept. 01 | DM | 89.95 |
| Rim - Battle Planets | | DM | 79.95 |
| Sacrifice Special Edition | | DM | 69.95 |
| Schizm | Mai 01 | DM | 79.95 |
| Serious Sam | | DM | 44.95 |
| Severance: Blade of Darkn. | | DM | 69.95 |
| Sheep Dog n' Wolf | Juni 01 | DM | 89.95 |
| Silent Hunter 2 | Mai 01 | DM | 79.95 |
| Squad Leader | | DM | 79.95 |
| Star Trek - Dominion Wars | | DM | 79.95 |
| Star Trek Away Team | | DM | 69.95 |
| Starship Troopers | | DM | 69.95 |
| Startopia-Die Raumst. | Mai 01 | DM | 79.95 |
| Sudden Strike Forever | | DM | 59.95 |
| Summoner | Juni 01 | DM | 79.95 |
| Summoner EV | | DM | 89.95 |
| Techno Mage | | DM | 89.95 |
| Tombstone 1882 | Mai 01 | DM | 79.95 |
| Tribes 2 | | DM | 74.95 |
| Tribes 2 US | | DM | 99.95 |
| Tropico | | DM | 79.95 |
| UEFA Challenge | Juni 01 | DM | 69.95 |
| Ultima Online Third Dawn | | DM | 29.95 |
| Werner: Asphaltbrenner | | DM | 79.95 |

## Preishammer

| | | |
|---|---|---|
| Byzantine | DM | 4.95 |
| C&C AlarmRot 2 EV | DM | 49.95 |
| C&C Alarmstufe Rot - Cl. | DM | 29.95 |
| Call to Power 2 EV | DM | 49.95 |
| Delta Force 3 Land Warrior | DM | 49.95 |
| Dungeon Keeper 1 | DM | 9.95 |
| EA Rugby 2001 | DM | 29.95 |
| Earth 2150 Moon Projekt | DM | 29.95 |
| Fighter Pilot | DM | 9.95 |
| Genetic Evolution | DM | 4.95 |
| Gold Strategie Games DVD | DM | 24.95 |
| I-War Special Edition | DM | 29.95 |
| Metal Gear Solid EV | DM | 49.95 |
| PC Games Coll. Vol.2 | DM | 29.95 |
| Sanitarium | DM | 4.95 |
| Star Trek Voyager E.Force | DM | 39.95 |
| Theme Park & The.Hosp.Cl. | DM | 19.95 |
| Total Annihi.: Kingdoms | DM | 19.95 |
| Total Heaven 2 | DM | 19.95 |
| Ultima 9 World Edition | DM | 59.95 |

Jeder Besteller eines PC-Spieles erhält bei uns die F1 Racing Simulation (Originalversion) als Dankeschön gratis.
Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie bitte unseren Katalog an.

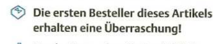
gameplay-X-Pack kostenlos für alle Bundesliga Manager-X-Besteller.
(So lange der Vorrat reicht!)







- Topspiel
- Preishammer – aktuelle Topspiele zum Spitzenpreis
- Portofreie Sonderlieferung*



- Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!
- Neuheiten – ab sofort erhältlich

**Lieferung innerhalb Deutschlands:**
Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.00 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen. Irrtümer. Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
Alle Angebote. solange der Vorrat reicht . * Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; Nachnahme-Besteller zahlen lediglich die Zustellgebühr der Post. (Lieferung portofrei; Nachnahme-Besteller zahlen nur DM 3.- Zustellgebühr).

**(0931) 35 45 255** Mo. - Fr. 8.30-22.30 Uhr,
Sa. - So. 9.30-18.00 Uhr oder 24h unter: **www.gameplay.de**




GAMER
GEGEN
RECHTS

# tOL3R@nZ r00lz*

Die große Mehrheit in Deutschland ist gegen rechtes Denken und rechte Gewalt. Auch Gamer müssen Farbe bekennen! Rechtsextreme, die sich für stark halten, sollen begreifen, dass sie alleine dastehen. Überall, auch in der Zocker-Szene. Deshalb startet PC Action unter der Internetadresse www.gamer-gegen-rechts.de die Initiative „Gamer gegen Rechts".

Online-Spiele und E-Sport sind eine echte Jugendbewegung. Jeden Tag messen sich hunderttausende Gamer auf der ganzen Welt bei Strategie-, Sport- oder Actionspielen. E-Sport ist multikulturell. Durch das Internet und internationale Wettbewerbe kennt die Gamer-Gemeinschaft keine Grenzen. E-Sport ist tolerant. Denn nirgendwo spielen Herkunft oder Hautfarbe eine geringere Rolle als beim Zocken. Für die Initiative „Gamer gegen Rechts" hat PC Action fünf der bekanntesten deutschen E-Sportler gewinnen können. Perdita, Zulu, Korn, Rocky und Damjano werben mit ihrem Namen und ihrem Gesicht für mehr Toleranz und Weltoffenheit. Mit PC Action rufen sie dazu auf, ein Zeichen gegen idiotische Fremdenfeindlichkeit, Gewaltverherrlichung und rechte Ideologien zu setzen. Denn derartige Auswüchse haben mit den Prinzipien der Electronic-Gamer-Community nichts zu tun. Zum Anstoß der Initiative „Gamer gegen Rechts", die von einer Anzeigenkampagne und dem Internetauftritt (www.gamer-gegen-rechts.de) begleitet wird, haben wir die fünf E-Sport-Vorbilder nach Nürnberg zu einer Gesprächsrunde eingeladen:

**PC ACTION Was begeistert euch denn so am Online-Zocken?**

**Zulu:** „Auf alle Fälle einmal die Möglichkeit, gegen Menschen zu spielen und nicht nur gegen den PC. Und natürlich, viele Menschen kennen zu lernen."

*Toleranz rules, Internet-Jargon und -Schreibweise. Gleichbedeutend mit „Toleranz ist spitze".



**Perdita:** „Ja, ich kann mich da eigentlich nur anschließen. Auf Dauer wird's halt langweilig, immer nur Singleplayer zu spielen. Ich muss ganz ehrlich sagen, ich habe dadurch auch eine ganze Menge netter Leute kennen gelernt. Vor allem welche, die auch aus meiner Umgebung kommen, und man lernt die dann eben auch einmal in echt kennen."

**PC Action: Wie ist das, wenn ihr mit unbekannten Leuten zusammentrefft, habt ihr dabei nur positive Erfahrungen oder habt ihr auch Negatives erlebt?**

**Damjano:** „Also, meine Erfahrungen waren sehr positiv. Ich hatte nie irgendwelche großen Probleme mit anderen Spielern. Na ja, bis auf ein paar Mal. Aber das war in der amerikanischen Gaming Zone und das hat mich nicht weiter gestört."



**» „Beim Online-Spielen gibt es dieselben Probleme wie offline. Es gibt Arschlöcher und es gibt Menschen, mit denen man sich versteht." mTw.pcalzulu «**

**Rocky:** „Ja, genau. Das ist bei mir eigentlich auch so. Singleplayer ist einfach schneller langweilig, als wenn man gegen andere spielt. Und man lernt neue Leute kennen."

**Korn:** „Also, bei mir ist es so, dass ich seit über zwei Jahren überhaupt kein Singleplayer mehr spiele, sondern nur noch online. Ja, weil man wirklich gegen lebendige Menschen spielt, sich mit denen auch unterhalten kann und so viele neue Leute kennen lernt. Und das Ganze hat natürlich noch eine sportliche Komponente, weil man sich mit anderen messen kann, wie bei einer richtigen Sportart."

**Damjano:** „Also, ich hatte früher mal so ein Hobby, das hieß Fußballspielen, im Verein. Zur Abwechslung spiele ich eben jetzt Online-Games."

**Korn:** „Bei *Starcraft* ist es so, dass die meisten Spieler mittlerweile gar nicht mehr anonym sind. Die Leute, die schon länger dabei sind, kennen sich untereinander. Das ist auch der Grund dafür, warum man sich eigentlich relativ sozial verhält und keine dummen Aktionen startet. Was allerdings wohl passiert, ist, dass sich die Leute irgendwelche ‚Smurf-Accounts' erstellen, also sich unter einem falschen Namen einloggen und dann eben dumme Sprüche loslassen oder irgendwelchen Mist machen. Allerdings ist das wirklich relativ selten und es ist nichts besonders Schlimmes. Man kann das im Prinzip ignorieren und hat dann auch keine Probleme damit."

**Rocky:** „Die meisten *FIFA*-Gamer kennen sich untereinander sowieso und beim *FIFA*-Spiel gibt es ohnehin keine Probleme mit Cheats. Das klappt eigentlich so weit ganz gut."

**Perdita:** „Ich spiele *Counter-Strike* und da ist es im Moment leider nicht ganz so sonnig. Da wird sehr viel gecheatet. Das Spiel ist populär und es gibt 'ne Wahnsinnsmenge an Spielern. Daher ist auch die Anonymität größer. Am liebsten spiele ich deshalb mit Leuten, die ich kenne, oder auf einem eigenen Server. Wenn dann solche Sachen passieren, dass da jemand dumme Sprüche macht, Leute anflamet[*1] oder gefaket[*2] wird, kann man die Leute höflich auffordern, zu gehen oder das bitte sein zu lassen. Wenn das nichts hilft, kann man sie eben auch vom Server runterkicken[*3]. Aber an und für sich ist der Online-Freundeskreis groß genug, dass man eigentlich trotzdem noch immer eine Menge Spaß hat."

**Zulu:** „Zu der Online-Problematik: Beim Online-Spielen gibt es dieselben Probleme wie offline. Es gibt Arschlöcher und es gibt

GAMER GEGEN RECHTS

**mTw.pcalZulu**
**René Korte, 27 Jahre**
Clan Mortal Teamwork|PC Action
www.mymtw.de
Spielt *Q2*, *Q3*, *Everquest*.
Ist seit 3 Jahren Online-Spieler.
**Größte Erfolge:** Zweimaliger DECL-Gewinner, Clanbase-Finale, OGL-Finale

**» Ich unterstütze die Aktion Gamer gegen Rechts, weil ich ohne meine ausländischen Clan-Brüder nicht mehr spielen möchte. «**




**[pG]Rocky**
**Marcus Amend, 17 Jahre**
www.pro-gaming.de
Clan Pro-Gaming
Spielt *FIFA 2001*, *Counter-Strike*.
Ist seit 2 Jahren Online-Spieler.
**Größte Erfolge:** 1. Platz Gonzoliga Battle 2001, Qualifikation zu den World Cyber Games

**» Ich unterstütze die Aktion Gamer gegen Rechts, weil ich möchte, dass es mehr Toleranz unter den Computer-Spielern gibt. «**

**(*1) Anflamen:** Jemanden beschimpfen, dumm anmachen. **(*2) Faken:** Unter einem fremden Nicknamen spielen. **(*3) Kicken:** Jemanden von einem Spieleserver werfen.

Menschen, mit denen man sich versteht. Es gibt Menschen, die zu dem stehen, was sie machen, und es gibt Leute, die auch Verantwortung übernehmen können. Zum Thema Anonymität und um mal für meinen Clan zu sprechen: Von mTw|pca spielt eigentlich keiner mehr unter seinem richtigen Clan-Namen online oder nur noch wenige, es sei denn, man spielt Clan-Wars[*4]. So wollen wir eben bestimmten Problemen wie Belästigungen oder Beschimpfungen von vornherein aus dem Weg gehen."

Lockere Atmosphäre: Die fünf Vertreter der deutschen Online-Gamer-Szene konzipierten zusammen mit der PC-Action-Redaktion die Initiative „Gamer gegen Rechts".

**PC ACTION Seid ihr denn schon Spielern begegnet, die sich mit rechten Sprüchen oder mit rechten Nicknamen hervorgetan haben oder sich damit sogar brüsten oder angeben?**

**Zulu:** „Also seit dem ersten Tag, an dem ich angefangen habe, online zu spielen, kommen ab und zu mal irgendwelche Idioten, die sich dann Adolf Hitler oder Rudolf Heß oder so nennen. Aber dieses Problems entledigt man sich eigentlich ziemlich schnell, indem man für einen Kick votet[*5]. Das geht ja bei Ego-Shooter-Spielen. Solche Leute werden dann reihenweise von den Servern gekickt, bis sie irgendwann entnervt aufgeben. Ansonsten, muss ich sagen, kenne ich zum Beispiel keinen Fascho-Clan. Und obwohl ich jetzt über zwei Jahre dabei bin, kenne ich auch keinen, der wirklich zu einer rechten Gesinnung gestanden hätte."

gentlich immer mit mehreren Leuten unterwegs beim Zocken und die sprechen sich auch alle ganz stark gegen so etwas aus. Meistens klappt das ja dann auch mit dem Voten und wenn ein Admin[*6] dabei ist, dann wird so einer sofort gekickt."

**Rocky:** „Also, da die *FIFA*-Community ohnehin nicht so groß ist und sich die meisten Spieler über Chat-Programme oder auch persönlich kennen, gibt's eigentlich auch keine Probleme mit rechter Gesinnung."

**Korn:** „In der *Starcraft*-Szene ist es auch so, dass es ab und zu Leute gibt, die sich, natürlich vollkommen anonym, seltsame Namen geben, in die Channels[*7] gehen, alles zuflooden[*8] und rechtsradikale Sprüche von sich geben. Dann macht man im Prinzip das Gleiche wie sonst auch, man achtet nicht darauf und setzt sie auf eine Ignore-Liste[*9]. Viel mehr kann man dagegen ja leider nicht machen. Das eigentliche Problem aber sind die Vorurteile, die bei einigen Leuten nach wie vor existieren. Es passiert seltener, dass jetzt wirklich jemand Nazisprüche loslässt oder sich seltsame Nicknamen gibt, sondern dass man die ganzen subtilen Vorurteile mitbekommt. Und das kommt vor allem zum Vorschein, wenn man zum Beispiel irgendwelche Forum-Postings[*10] liest und dann teilweise versteckte Voreingenommenheit gegen Ausländer oder Minderheiten entdeckt. Ich würde sagen, das ist das eigentliche Problem, das andere ist doch nur die Spitze des Eisberges."

**Damjano:** „Ich hatte auch schon die eigene Erfahrung, dass ein Ausländer, der in Deutschland wohnt, von irgendwelchen Rechten auf dem Online-Weg dumm angemacht wurde. Die haben dann eine Homepage ins Netz gestellt mit einem Flash-Film über Ausländer, die darin niedergemacht wurden. Das war das schlimmste Erlebnis, das ich in dem Zusammenhang mitbekommen habe."



GAMER GEGEN RECHTS

**[AA]Damjano**
**Jörg Drescher, 18 Jahre**
Clan Adleraugen
www.adleraugen.de.tt
Spielt *Age of Empires/Kings*, *Counter-Strike*.
Ist seit 2 Jahren Online-Spieler.
**Größter Erfolg:** 2. Platz AOE-Masters

**» Ich finde diese Aktion der PC Action super. Wenn jeder Teil unserer Gesellschaft seinen Beitrag leistet, wird es gelingen, Rechtsradikalismus einzudämmen. «**



GAMER GEGEN RECHTS

**[pG]Korn**
**Dominik Kofert, 20 Jahre**
www.pro-gaming.de
Clan Pro-Gaming
Spielt *Starcraft/Broodwar*.
Ist seit 2 1/2 Jahren Online-Spieler.
**Größte Erfolge:** Achtelfinale der World Cyber Games.

**» Ganz wichtig bei dieser Aktion ist, dass sich jeder auch wirklich in seinem persönlichen Umfeld gegen Rechtsradikalismus einsetzt und stark macht. «**

**„Ich halte ich es für einen riesigen Gewinn für das ganze Online-Gaming, dass die Spieler-Szene so international wird." [pG] Korn**

**Perdita:** „Ich kann mich in der Hinsicht nur anschließen. Ich spiele seit ungefähr eineinhalb Jahren *Counter-Strike* und man kann es vielleicht an einer Hand abzählen, aber mir ist so etwas jetzt erst kürzlich aufgefallen. Das passiert meist irgendwann nachts um drei oder vier Uhr und es sind meistens auch keine deutschen Spieler, was man dann eben auch merkt. Die Leute, die auch mit auf den Servern sind, wehren sich meistens extrem gegen solche Leute, die irgendwelche Nazisprüche loslassen oder irgendwelche komischen Namen haben. Und wenn das Voten mal nicht funktioniert, dann gehe ich eben vom Server runter. Ich bin ei-

**PC ACTION Wie tretet ihr denn persönlich auf, wenn euch solche Spieler begegnen? Zum Beispiel beim Online-Zocken oder in einem Chat: Wie würdet ihr euch verhalten?**

**Damjano:** „Wie gesagt, ich habe meine Meinung dazu. Ich bin gegen Rechts und würde die Person dann auffordern, das zu unterlassen. Man muss eben versuchen, diese Provokation zu unterbinden. Notfalls muss man diese Leute aussperren oder auf die Ignore-Liste[*9] setzen.

**Korn:** Wenn mir jemand online begegnet, der rechtsradikal oder zumindest rechtslastig zu sein scheint, überlege ich mir erst

**(*5) Kick-Vote:** Abstimmung über den Rauswurf eines Spielers von einem Spieleserver. **(*6) Admin:** Administrator mit Rechten zur Konfiguration und Verwaltung eines Spieleservers. **(*7) Channels:** Chat-Räume **(*8) Flooden:** Chat-Raum mit sinnlosen Texten überfluten. **(*9) Ignore-Liste:** Ignoriert ankommende Nachrichten eines bestimmten Spielers. **(*10) Forum-Postings:** Textbeiträge in einem Internet-Nachrichtenbrett.

einmal, ob ich mit dieser Person noch diskutieren kann, also mit Argumenten diskutieren kann, oder ob das schon ein hoffnungsloser Fall ist. Wenn es ein hoffnungsloser Fall scheint, ja, dann bleibt einem nicht viel anderes übrig, als ihn auf „ignore" zu setzen oder zu kicken oder aus einem Forum zu verbannen. Viel mehr kann man ja leider auch nicht machen. Das Internet ist nun einmal anonym und man erreicht die Person ja direkt gar nicht. Man kommt ja nie näher an die ran, als per Chat irgendwelche Nachrichten zu schreiben. Im anderen Fall, wenn es jemand ist, der vielleicht ein bisschen rechtslastig scheint, aber man noch diskutieren kann, dann lasse ich mich schon auf Diskussionen ein. Ich versuche dann, den Leuten klar zu machen, was für Ansichten sie teilweise vertreten und wie intolerant diese Ansichten sind. Ich versuche, die schon ein bisschen in der Richtung zu beeinflussen, dass sie toleranter werden und ihre eigene Position auch einmal überdenken. Insbesondere zum Thema Ausländer oder Minderheiten."

**Rocky:** „Per ICQ kann man die Leute auf die Ignore-Liste*9 setzen. Sonst gibt es eigentlich nicht so viele Möglichkeiten. So etwas läuft ja immer total anonym ab und die Leute können sich ja auch immer wieder einen neuen Nicknamen geben. Da hat man eigentlich gar keine Chance, gegen die vorzugehen."

**Perdita:** „Wenn mir so jemand auf dem Server begegnet, dann mache ich mir meistens echt die Mühe und sage, dass das eben auf diesem Server nicht erwünscht ist. Wenn es dann noch unser eigener Clan-Server ist, habe ich dann auch die Möglichkeit, die Leute selbst herunterzuwerfen, wenn gutes Zureden wirklich nicht hilft. Ich sage, dass das hier ein Spiel ist, das nicht dazu da ist, um irgendwelche rechtsextremen Parolen zu verbreiten. Ich denke, die meisten machen es einfach nur, um zu provozieren."

**Zulu:** „Wir in unserem Clan behandeln solche Leute nach dem Motto ‚Ignorance is Strength'. Je weniger man die beachtet, desto weniger nerven die. Wir geben auch unsere Server, unsere Foren oder unsere Guestbooks für solche Leute nicht frei. Da zensieren wir alles knallhart und versuchen so, rechten Parolen von vornherein jeglichen Nährboden zu entziehen. Diesen Leuten wollen wir nicht das Feld überlassen."

**IC-Perdita**
**Simone Reusch, 25 Jahre**
www.ic-clan.de
Clan Insanity Circles
Spielt *Counter-Strike*.
Ist seit 2 Jahren Online-Spielerin.
**Größte Erfolge:** ESPL Premier League.

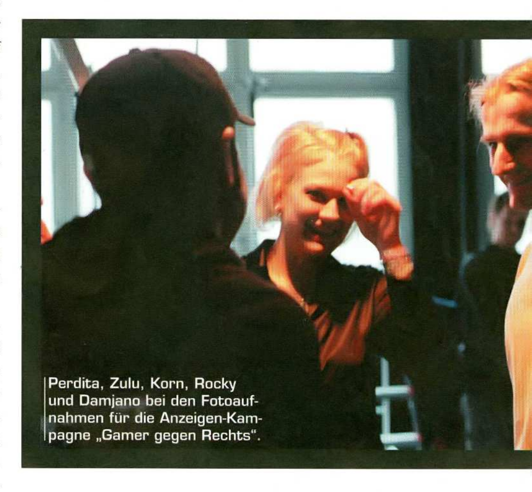
GAMER GEGEN RECHTS

**» Ich unterstütze die Aktion Gamer gegen Rechts, weil rechte Gewalt nirgends und niemals toleriert werden darf. «**

**PC Action: Gibt es denn nicht gerade in der Online-Spiel-Szene so etwas wie Respekt oder Toleranz untereinander?**

**Zulu:** Ich glaube, dass das beim Online-Spielen eigentlich relativ einfach ist. Beim Online-Zocken sieht man weniger die Person hat. Für mich zählt einfach nur der Typ. Weil man ihn nicht sieht, ist es auch völlig uninteressant, wie jemand aussieht oder welcher Herkunft er ist. Was zählt, ist, wie gut er spielt. Das ist einfach ein sportlicher Gedanke."

**Perdita:** „Es spielt keine Rolle, welche Hautfarbe, welches Geschlecht, wie alt jemand ist oder ob der schlau oder nicht schlau ist. Es kommt einfach auf den Menschen selbst an. Man hat ja in einem Chat nur die Buchstaben, die jemand schreibt. Wenn man



Perdita, Zulu, Korn, Rocky und Damjano bei den Fotoaufnahmen für die Anzeigen-Kampagne „Gamer gegen Rechts".

die Worte so vor sich geschrieben sieht, guckt man natürlich viel mehr darauf, was derjenige sagt, und danach beurteilt man den Menschen eben, der auf der anderen Seite sitzt. Und wie Zulu schon sagte, geht es ja hauptsächlich um die spielerische Leistung. Wir sprechen ja hier von einem richtigen Wettkampf-Betrieb und entsprechend gehen wir vor. Ich habe für mich persönlich einen Ehrenkodex: Ich würde niemals irgendwo im Spiel oder auch nicht im Chat etwas zu jemandem sagen, das ich ihm auch nicht ins Gesicht sagen würde. Viele reden einfach wild daher und haben auf einmal 'ne große Klappe, nur weil die sich denken, der andere sitzt ja kilometerweit weg, der kann ja sowieso nicht an mich ran. So einen Ehrenkodex sollten sich eigentlich alle Leute mal ein bisschen zur Regel machen und nicht immer eine dicke Lippe riskieren."

**Korn:** „Man sollte sich eigentlich überhaupt nicht darum kümmern, welche Hautfarbe jetzt jemand hat oder wie viel Geld oder welches Geschlecht. Außerdem halte ich es persönlich für einen riesigen Gewinn für das ganze Online-Gaming, dass die Spieler-Szene so international wird. Auch bei *Starcraft* ist es so, dass man mit Leuten aus der ganzen Welt spielt und mit der Zeit auch

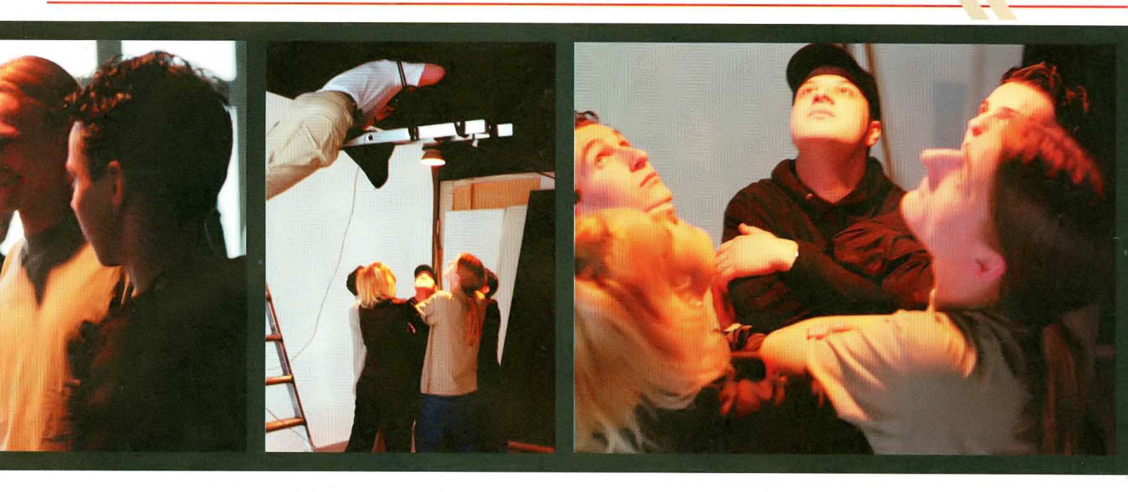
**„Es spielt keine Rolle, welche Hautfarbe, welches Geschlecht, wie alt jemand ist oder ob der schlau oder nicht schlau ist. Es kommt einfach auf den Menschen selbst an." IC-Perdita**

selbst, die hinter dem PC sitzt. Die Spieler werden nach ihrer Leistung beurteilt und vor allem nach ihrer Persönlichkeit, also wie sie auftreten. Je internationaler ein Spiel, desto mehr trifft man natürlich auch auf Menschen aus anderen Ländern. Für mich hat sich dabei noch nie die Frage gestellt, welche Hautfarbe jemand wirklich Freundschaften auf der ganzen Welt entstehen. Ich kenne zum Beispiel einige Koreaner etwas besser oder auch ziemlich viele Leute aus den USA und aus Norwegen. Also wirklich rund um den Globus kenne ich mittlerweile PC-Spieler und verstehe mich mit denen sehr gut. Ich sehe das als großen Gewinn, denn

man kann sich mit diesen Leuten auch mal über allgemeine Themen unterhalten. Vielleicht auch mal über die eigene Kultur, um zu sehen, wo da Gemeinsamkeiten oder Unterschiede sind. Man sollte sich also über das Spielen hinaus unterhalten und so andere Nationen kennen lernen. Das Ganze natürlich auf einer absolut toleranten Basis. Also, ich würde niemals jemanden wegen seiner Hautfarbe oder Nationalität verurteilen oder weil er vielleicht eine etwas andere Weltsicht oder religiöse Einstellung hat. Und das sollte auch kein anderer tun."

**PC ACTION Vielen Dank euch allen für eure Zeit und natürlich eure Unterstützung.**

**„Wenn gar nichts mehr hilft, sollte man solche Leute am besten einfach ignorieren". [pG] Rocky**



# ACHTUNG, ACTION!

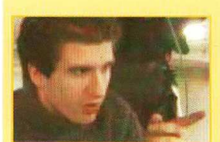
Wenn Sie das lesen, ist er vermutlich schon fertig, der Film zu Counter-Strike. Halt, halt, halt! Sofort wieder hinsetzen und weiterlesen, denn der Streifen wird nicht im Kino laufen!

Was ist etwa sechs Minuten lang und lässt Tausende von Computerspielern erwartungsvoll am Bildschirm kleben? Ja richtig: eine Folge *Big Action*. Doch Spaß beiseite: Ausnahmsweise meinen wir *Counter-Strike: Der Film*. Bei der riesigen Fangemeinde bekennender Spieler kann sich so ein Projekt natürlich nicht über mangelndes Interesse beklagen. Und was denken Sie, wer dafür verantwortlich ist? Natürlich: Ein *Counter-Strike*-Fan. Während sich Hollywood auf *Tomb Raider* stürzt, ist ein noch nicht ganz 23-jähriger Franzose den großen Filmfirmen einen Schritt voraus. Na ja, nicht ganz, sonst wäre der Film bestimmt etwas länger. Ist aber auch nicht einfach, wenn man alles selbst finanziert.

## Fast professionell

„Wir hatten nur 10.000 Dollar zur Verfügung, was für einen Actionfilm ein extrem niedriges Budget ist. Zum Glück konnten wir einige Sachen umsonst machen, ansonsten gäbe es jetzt keinen Film", verrät uns Guillaume Lubrano, Produzent, Autor, Editor und Regisseur. „Das Ganze hätte uns ansonsten mehr als das Vierfache gekostet und das hätte ich mir unmöglich leisten können. Ich arbeite zwar beim Fernsehen, aber ich verdiene dort nicht die Welt. Weniger als 1.000 Dollar im Monat. Wenn ich so darüber nachdenke: Ja, ich werde ausgebeutet." Gedreht wurde der Film in einem Parkhaus bei Paris. Dank seines Fernsehjobs konnte Guillaume auf professionelle Ausrüstung wie eine DV-Kamera, Scheinwerfer und Kostüme zurückgreifen. Wenn Sie sich für *Counter-Strike*-Einsätze und nachgestellte Kopfschüsse erwärmen können, sollten Sie www.counterstrikethemovie.com demnächst einen Besuch abstatten. Doch zuvor viel Spaß mit dem Interview. Wer hätte gedacht, dass auch Sierra ... aber lesen sie selbst!

**Joachim Hesse**


Ein kritischer Projektleiter: Guillaume Lubrano

**Wir haben für Sie mit Guillaume Lubrano gesprochen. Der Franzose ist der Kopf hinter dem Film zum Computerspiel-Blockbuster *Counter-Strike*. Sein Spitzname in *Counter-Strike* ist übrigens „Winch", falls Sie ihm mal zufällig bei einem Match über den Weg laufen sollten. Außerdem arbeitet er als Fernseh-Journalist bei einer französischen Videospiele-Show sowie als Chefredakteur der Online-Film-Seite Cine-courts.com.**

**PC ACTION In Bezug auf Kino bist du ja mit einem Film zu *Counter-Strike* schon auf dem richtigen Weg. Wie kamst du auf die Idee, so etwas zu machen?**

**Guillaume:** Ich mag Kurzfilme und für meinen ersten eigenen Film wollte ich einfach nichts machen, was die Leute nicht interessiert. Deshalb habe ich versucht, ein Thema zu finden, das möglichst viele Menschen anspricht, speziell die, die auch im Internet unterwegs sind. Weil ich zu dem Zeitpunkt eine Menge *Counter-Strike* gespielt habe, kam die Idee fast von selbst zu mir.

**PC ACTION *Counter-Strike* ist also dein erster Film?**

**Guillaume:** *Counter-Strike* ist meine erste „Fiktion", das heißt, ich habe zwar vorher schon einige Sachen in der Richtung gemacht,



# INTERVIEW MIT DEM MACHER DES COUNTER-STRIKE-FILMS

wie Anzeigen und Werbeclips. Aber als reine Unterhaltung ist *Counter-Strike* mein Erstlingswerk ... von ein paar Scherzen mit Freunden einmal abgesehen. Ich hoffe bloß, dass der Film auch sehenswert ist. Das ist bei Erstlingswerken ja nicht unbedingt immer der Fall.

**PC ACTION Kannst du uns etwas über die Story verraten?**
**Guillaume:** Weil es ein Kurzfilm ist, ist auch die Geschichte schnell erzählt. Grundsätzlich geht es um eine Operation, in der eine Gruppe eine Bombe legen und eine andere Gruppe das verhindern will. Um die 20 bis 25 Personen haben während den Dreharbeiten des Films mitgemacht.

**PC ACTION Wirken auch bekannte Darsteller mit?**
**Guillaume:** Wenn du mich so fragst: Nein. Aber die Serie, die wir vorbereiten, basiert auf einigen sehr bekannten französischen Schauspielern, die das Spiel zu schätzen wissen und uns erlauben, sie in eine Episode einzubauen.

**PC ACTION Moment! Hörte ich da das Wort „Serie"? Was für Zukunftspläne bist du denn bereits am schmieden?**
**Guillaume:** Nach der Veröffentlichung des Films habe ich schon neue Projekte, an denen ich arbeiten will: Eine noch geheime Fernsehshow über Computerspiele, die für 2002 geplant ist, ich werde für ein paar Freunde neue Filme produzieren und natürlich habe ich bereits neue Pläne mit *Counter-Strike*. Tatsächlich haben wir bereits eine Serie dafür geschrieben, die auf dem Spiel basiert. Momentan versuchen wir gerade, die Finanzierung dafür auf die Beine zu stellen. Und bevor du fragst: Ja, wir werden dafür mit Sierra zusammenarbeiten.

**PC ACTION Aha, Sierra. Bahnt sich da etwa die große Liebe an? Hast du dann überhaupt noch die Zeit, den Film wie geplant bis zum 7. Mai fertig zu stellen?**
**Guillaume:** Momentan sieht es so aus, dass wir die finale Fassung des Films am 9. Mai veröffentlichen, aber wir müssen schon bis zum 7. Mai eine Fassung fertig haben, denn ... Achtung, große Neuigkeiten ... Sierra hat uns kontaktiert und sie wollen unseren Film in die Dreamcast- und PC-Version von *Half-Life: Blue Shift* packen (Anmerkung der Redaktion: *Blue Shift* ist eine eigenständige Erweiterung zu *Half-Life*, die im Juni erscheinen soll. Vgl. PC Action 5/2001). Wir müssen den Film deshalb unbedingt bis zum 7ten fertig haben.

**PC ACTION Das ist ja wirklich eine interessante Neuigkeit. Was für Pläne hast du sonst noch mit dem Film?**
**Guillaume:** Ich hoffe, dass der Film von vielen Leuten gesehen wird. Das würde uns die Kraft geben, die Serie zu machen. Außerdem hoffe ich, dass ich nicht die ganzen *Counter-Strike*-Spieler enttäuschen werde, weil es offensichtlich unmöglich ist, das Ziel zu erreichen, das wir ursprünglich im Kopf hatten für einen *Counter-Strike*-Movie.

**Auf CD-ROM**
**Trailer zum Film**
Auf der Cover-CD und der -DVD finden Sie als Appetithappen den offiziellen Trailer zum Film.
**Ba_counterbig.mpg**

# WER HAT ANG… SCHW…

**Fakten**

- Nur für Einzelspieler
- 3 Kapitel
- 30 Levels
- Einführungslevels
- Ca. 25-35 Stunden Spielzeit
- Eigene Grafikengine „MaxFX“
- Realistisches Schadensmodell
- Zeitlupensequenzen

Max Payne: Die Fantasiefigur ist äußerlich einem Remedy-Mitglied nachempfunden.

# ST VORM

# ARZEN MANN?

Die Drogenbosse hassen ihn, die Polizei sucht ihn, seine Opfer fürchten ihn. Kann ihn denn keiner leiden? Doch, Sie. Sie werden ihn vermutlich sogar lieben. Nach jahrelanger Sendepause brechen die Entwickler endlich ihr Schweigegelübde und zeigen, was Max Payne auf dem Kasten hat.

*Max Payne*: Ein Spiel, bei dem der Name Programm ist. Dass die finnischen Programmierer von Remedy Entertainment (www.remedy.fi) das Maximum aus Ihrem Spiel herausholen wollen, erkennt man spätestens nach dem ersten Blick auf einen Screenshot. Schmerz fühlen aber eher diejenigen, die Ihnen in die Quere kommen, denn Sie sind der härteste Knochen, der je New Yorks Straßen unsicher gemacht hat.

## Ein Mann, ein Mord

Wenn Sie ab heute jemand nach *Max Payne* fragt, sollten Sie am besten Begriffe wie „cool", „geniale Grafik", oder „Kugelhagel" und „Mündungsfeuer" zwischen Ihren Lippen hervorschießen. Als Spiel könnte mit Max jedenfalls ein heller Stern am Zockerhimmel aufgehen. Im Spiel allerdings ist Max, also Sie, ein Außenseiter. Ein



Schmutziges Geschäft: Statt Drogengeld kassiert der Halunke eine Breitseite. Die Grafikengine „MaxFX" stellt unzählige einzelne Partikel dar, die im Raum herumschwirren. Faszinierend!

Keine Gnade: Ein Feuerstoß aus der Schrotflinte durchschlägt die Weste des Angreifers. Härtere Action-Szenen als in Max Payne finden sich momentan kaum.

## INTERVIE



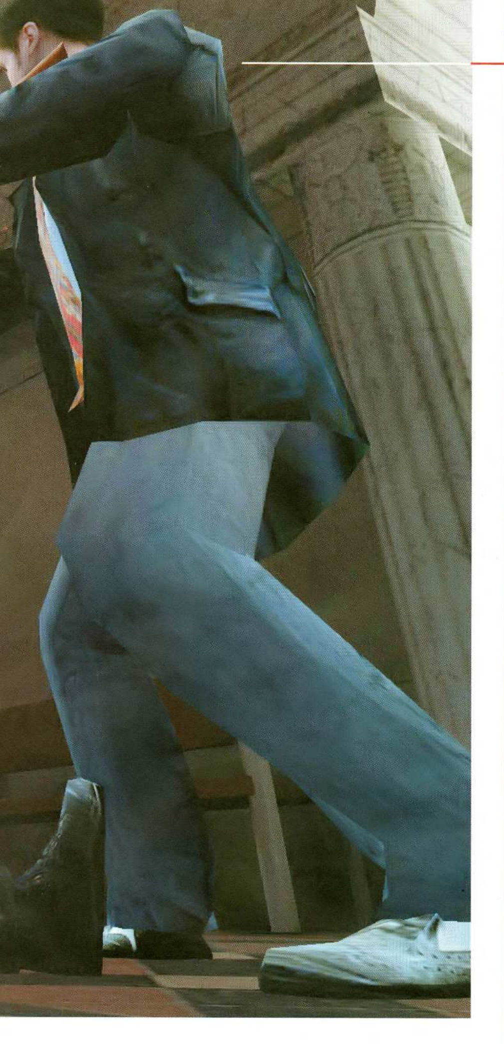
Jochen Färber, PR-Manager Take 2

**PC Action Die Frage, die alle brennend interessiert: Wann kommt das Spiel?**

**Jochen:** So wie es momentan aussieht, könnte *Max Payne* Ende Juli in den Läden stehen. Aber Ihr wisst ja: It's done when it's done!

**PC Action Der Satz kommt uns bekannt vor. Wie sieht überhaupt euer Kontakt zu den Entwicklern aus? Viele Informationen über *Max Payne* gab es ja in den vergangenen Jahren nicht ...**

**Jochen:** Wir arbeiten bei *Max Payne* zum ersten Mal mit Remedy zusammen. Remedy wiederum arbeitet sehr eng mit 3D Realms zusammen, die für ihre „zurückhaltende" Kommunikation bekannt sind. Ähnlich wie bei 3D Realms vertritt auch Remedy die Philosophie, erst dann neue Informationen und Bilder zu ihrem Spiel zu veröffentlichen, wenn sie der Meinung sind, dass der Entwicklungsstand es rechtfertigt. Ich kann nachvollziehen, wenn Entwickler erst dann etwas zeigen möchten, wenn ein Spiel in einer gut spielbaren Version vorliegt. Wenn man bedenkt, wie lange *Max Payne* sich bereits in der Entwicklung befindet, kann man diese Zurückhaltung durchaus verstehen. Es gibt genug vergleichbare Fälle, wo Spiele





**Ritt auf der Pistolenkugel: Manchmal blendet die Verfolgerkamera in diese Perspektive um. Das verschafft Ihnen Zeitvorteile.**

Typ, den einfach niemand leiden mag, der dafür aber umso lieber andere leiden sieht. Dabei war das früher einmal alles ganz anders. Max war ein Polizist, der mit Herz und Seele seinem Job nachging. Vielleicht etwas zu engagiert für manche Kreise, denn als er eines Tages nach Hause kommt, sieht seine Wohnung aus wie der Schreibtisch eines guten Redakteurs: durcheinander und ohne offensichtliche Ordnung. Im Unterschied zur redaktionellen Ablagefläche findet er in der Wohnung allerdings zwei Leichen: die seiner Frau und seines Kindes. Auch die Kugeln, die die noch am Tatort befindlichen Meuchelmörder alsbald durchsieben, können den Schmerz nicht lindern, der Max in diesem Moment zerreißt. Ein neuer Max ist geboren, der erste Level beendet.

## Gerüchteküche

Nach zeitweise aufgekommenem Gerede, *Max Payne* erscheine nur für Microsofts Xbox-Konsole (alles Quatsch!), rückt jetzt langsam der Veröffentlichungstermin für den Waffen-Maxe am PC näher. Es ist der ... tja, ein genaues Datum steht bedauerlicherweise immer noch nicht fest. Trotzdem scheint Remedy (Erstlingswerk *Death Rally*, 1996) inzwischen zum Endspurt übergegangen zu sein. Noch vor der E3-Spielemesse in Los Angeles Mitte dieses Monats haben die Finnen endlich Informationen und neue Screenshots aus

## MIT JOCHEN FÄRBER VON PUBLISHER TAKE 2

über Jahre hinweg aktiv promotet wurden, aber bei Veröffentlichung die enormen Erwartungen nicht erfüllen konnten, weil der Hype einfach zu groß war.

**PC ACTION Wird sich für die deutsche Version am Spiel etwas ändern?**
**Jochen:** Zunächst: nein. Wir werden in Deutschland erst einmal die US-Version veröffentlichen. Da wir ja in der Zusammenarbeit mit Remedy noch nicht viel Erfahrung haben und das Spiel wohl auch relativ viel Text beinhaltet, könnte es sein, dass die deutsche Version erst mit einigen Wochen Verspätung hier erscheinen wird. Für diejenigen, die *Max Payne* aber lieber auf Deutsch spielen wollen, lohnt es sich jedoch, zu warten. Für unsere Lokalisationen arbeiten wir mit sehr erfahrenen Leuten zusammen. Wir sind in der Vergangenheit auch schon oft für unsere Lokalisierungen gelobt worden. Was die Beschneidung des Spieleinhalts angeht, so sollten sich die Fans keine Gedanken machen. Natürlich werden wir zunächst prüfen, inwieweit *Max Payne* Gefahr läuft, in Deutschland indiziert zu werden. Vergleichbare Spiele wie *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, *Rune* oder zuletzt *Serious Sam* haben wir jedoch bisher auch in der deutschen Version immer ohne Zensur veröffentlicht.

**PC ACTION Und wie viele Einheiten wollt ihr in Deutschland verkaufen?**
**Jochen:** Da wir zunächst einmal die US-Version veröffentlichen, um einen international zeitgleichen Verkaufsstart zu garantieren, planen wir zunächst einmal etwas konservativ. Die Erfahrung hat gezeigt, dass die deutschen Spieler letzten Endes doch lokalisierte Versionen bevorzugen. Uns fehlen bislang auch noch einige wichtige Informationen, wie z.B. die genauen Hardwareanforderungen, um eine exakte Zahl anzugeben.




Max Payne (rechts) und sein bester Freund (links): Wer in dessen Öffnung blickt, macht dies meist auch nur einmal.

Überraschung: Durchs Oberlicht kommt unerwartet Gegnernachschub. Die zwei Strumpfköpfe könnten gefährlich werden.

dem Ärmel gezaubert. Zwei Dinge, die in den vergangenen drei Jahren nicht gerade selbstverständlich waren: In dem den meisten Erdbewohnern wohl unbekannten Ort Niittykumpu bei Helsinki wurde nämlich lieber ausgiebig an dem möglichen Action-Hit selbst gefeilt, als Zeit für etwas anderes zu verschwenden. Ärgerlich für neugierige Kreaturen wie Ballerspieler, aber verständlich. Dafür haben sich die Entwickler auch einige interessante Ideen aus den Köpfen gesaugt. Also zurück zu Max.

## Keine Macht den Drogenbossen

Undercover-Agent bei der Drug Enforcement Administration, kurz DEA, nennt sich die neue Arbeitsstelle, die Max nach dem Tod seiner Familie angetreten hat. Hauptziel dieser Organisation sind die Macher der neuen Designerdroge Valkyr. Für Max die ideale Chance, um zwei Fliegen und ein paar finstere Gesichter mit einer Klappe zu schlagen, denn hinter dem Drogenkartell vermutet er die Auftraggeber des Mordes an Frau und Kind. Dumm nur, dass Ihr einziger Kontaktmann innerhalb der DEA vor Ihren Augen ausgeknipst wird und Sie den Mord angehängt bekommen. Fortan sind Sie auf der Flucht, wandeln zwischen den Fronten von Polizei und Drogenbossen. Jeder andere würde die



Situation als ausweglos bezeichnen, doch Sie sind Max Payne.

## Küss meinen Hintern!

Gespielt wird komplett aus der Verfolgerperspektive. Ein gewagter Schritt, der den Finnen hoffentlich gelingt. Gewagt deshalb, weil bereits andere gute Spiele wie zum Beispiel *Heavy Metal F.A.K.K. 2* im Kielwasser von Frau Lara „Tomb Raider" Croft kommerziell mehr oder weniger abgesoffen sind. Um Ähnliches zu verhindern, kommt neben atemberaubenden Grafiken und der bleigeschwängerten Handlung eine ausgeklügelte Erzähltechnik zum Einsatz: Psychedelische Trips, produziert von den gemarterten Gehirnwindungen des Ex-Cops Max, sehen nicht nur filmreif aus, sondern werden sogar von Ihnen selbst gespielt: Zwischensequenzen der etwas anderen Sorte. In Erinnerungsrückblenden lebt sogar Ihre Frau wieder ... für ein paar Momente, bis Sie auf den harten Boden der Realität zurückgefunden haben. Der Weg, den Sie gehen müssen, führt zwar im Grunde immer geradlinig zum nächsten Level, aber je nach Temperament dürfen Sie gerne ein paar zusätzliche Haken schlagen und ein paar Orte mehr oder weniger inspizieren, um zum Ziel zu kommen. Sie dürfen zudem einige unangemeldete Wendungen der Story erwarten.

## Filmreif

Groß geschrieben wird in Finnland das Wort Waffen, zumindest im Zusammenhang mit *Max Payne*. „Die Knarren im Spiel sind nicht zwangsläufig mit echten Waffen gleichzusetzen", erklärt Remedys 3D-Künstler Peter „Skaven" Hajba. „Wir haben zwar echte als Vorlagen benutzt, nahmen uns aber die künstlerische Freiheit, sie ein wenig unseren Bedürfnissen in puncto Spaß, Coolness und Spielbalance anzupassen. Erwarte nichts Ultrarealistisches. Erwarte Action, die dich aus den Socken haut." Und genau das scheint gelungen zu sein. Der spezielle Kick, der in besonderen Situationen zum Einsatz kommt: Wenn Sie wieder einmal in einen Raum hechten und beidhändig die Pistolen sprechen lassen, wird eine Zeitlupensequenz eingeleitet, in der Sie Ihre Kugeln auf das anvisierte Ziel zurasen sehen. In diesem kurzen Moment haben Sie die Möglichkeit, die Lage zu sondieren, und danach schneller auf die Erfordernisse der Lage einzugehen: Gegner seht euch vor, Max zielt schneller als sein Schatten!

## Ka-wumm!

Die Optik macht dank MaxFX-Engine einen grandiosen Eindruck. Fast alles, was sie sehen, kann durch Kugeln aus Pistole, Schrotflinte oder Maschinengewehr zerstört werden. So viele Einschusslöcher haben Sie zwischen gleißenden Feuerstößen und aufsteigendem Mündungsrauch vermutlich noch nie erblickt, außer vielleicht, falls Arnold Schwarzenegger zufällig Ihr Vater und Sylvester Stallone Ihre Mutter ist. Reicht Ihnen das noch nicht, zücken Sie einfach einen Molotow-Cocktail und legen die komplette Umgebung in Schutt und Asche. Die Programmierer mussten sich bei den Verwüstungsorgien nach eigenen Angaben sogar zügeln, um nicht das Spiel an sich aus den Augen


Das haut jeden aus den Socken: Nicht nur die Animationen der (getroffenen) Gegner sind äußerst realistisch.

Wer schon mal mit der MaxFX-Engine von *Max Payne* eine Runde drehen will, der sei auf das Benchmark-Programm 3D Mark 2001 von Mad Onion (www.madonion.com) hingewiesen, mit dem die Leistungsfähigkeit von PCs gestestet werden soll. Sie finden es im „Tools"-Bereich auf der Cover-CD. Der beeindruckende Schusswechsel im *Matrix*-Stil zeigt allerdings keine Spielszene aus *Max Payne*, sondern benutzt nur die gleiche Technik. Dazu Peter Hajba von Remedy: „Die Einschusslöcher im 3DMark2001 wurden fast so gemacht wie in echten Actionfilmen: Vor Beginn der Szene sind alle Einschusslöcher bereits in der Wand – nur werden sie noch durch eine Textur verborgen. Sobald ein Schuss das Loch trifft, wird die Textur abgedeckt und das vermeintliche Einschussloch freigelegt. Das geht einher mit Soundeffekten und vielen Partikeln, die vom Loch aus in alle Richtungen schießen. *Max Payne* verwendet hingegen ein materialabhängiges System. Es benutzt zwar auch Sound- und Par-


Machen Sie sich keine Sorgen, wenn es etwas ruckelt: Der Benchmark-Test ist im Grunde auf eine GeForce3 ausgelegt.



## NBLICKE IN DIE GRAFIK-ENGINE: 3D MARK 2001




tikeleffekte, aber es deformiert nicht die Geometrie der Wand. Stattdessen wird in *Max Payne* eine von der Textur abhängige Einschussloch-Textur verwendet. So sehen Einschusslöcher auf Kacheln also anders aus als solche in Holz." Auch die Wellen, die die Kugeln beim 3D Mark 2001 hinter sich herziehen, kommen, um Performance zu sparen, in *Max Payne* nicht zum Einsatz. Trotzdem können Sie schon sehr gut einen Einblick in die Leistungsfähigkeit der Grafikengine gewinnen. Doch wem erzählen wir das alles: Sie haben sicherlich bereits in Ausgabe 5/2001 den Blickpunkt von unserem Hardware-Spezialisten Bernd Holtmann zu diesem Thema gelesen, nicht wahr? Noch ein kleiner versteckter Gag am Rande: Wenn Sie im 3DMark2001 ein neues Projekt („Edit Project") starten, den Namen „Holy Cow!" eingeben und danach auf den Menüpunkt „Game Demo" klicken, kommen Sie zu einem versteckten Spiel, in dem Sie fliegende Kühe abschießen dürfen.



Über den Wolken: Die Lichteffekte im Spiel sehen fantastisch aus. Wer wird denn da noch so grimmig schauen?


Schweizer Käse: Der typische Anblick nach einem Gefecht mit Ihrem Freund Max. So gut wie alles lässt sich zerdeppern.


Das Restaurant brennt lichterloh: Sie müssen blitzartig entkommen. Wohl dem, der sich schnell orientieren kann.

zu verlieren (siehe auch Kasten zu 3D Mark 2001). Damit den grafischen Genuss nichts stört und keine Cockpit-Gefühle aufkommen, wird der Bildschirm nicht wie bei anderen Spielen mit Anzeigen zugekleistert. Nur das Nötigste ist zu sehen: Und das reicht auch völlig! Doch Gutes hat seinen Preis, denn flott und in guter Auflösung werden Sie voraussichtlich erst ab einem Prozessor mit 700 MHz und mindestens 128 MB RAM spielen können.

## Allein gegen die Mafia

Um nicht mit einem halbgaren Mehrspielermodus zu enttäuschen, hat Remedy diese Option kurzerhand außen vor gelassen: Wie kürzlich *Clive Barker's Undying* wird auch *Max Payne* ein reiner Ausflug für Einzelspieler. Trotzdem ist damit zu rechnen, dass sich schnell eine große Spielergemeinde um das Action-Abenteuer bilden wird, denn es sollen gleich drei Editoren beim Verkauf mitgeliefert werden: MaxED, ActorFX and ParticleFX. Hiermit lassen sich angeblich (beinahe) kinderleicht neue Levels und Missionen basteln. Auch Zwischensequenzen in Spielgrafik sollen kein Problem darstellen. Doch bevor wir nun alle zu freiberuflichen Designern mutieren, warten wir doch besser erst einmal das Originalspiel ab. Lang kann es nicht mehr dauern, bis es kommt ... hoffentlich.

**Joachim Hesse**

## Max Payne

| | |
|---|---|
| **Voraussichtlich:** | PIII 500, 64 MB RAM |
| **Technik:** | Direct 3D, Pixel- und Vertex-Shader, Direct Sound 3D, EAX |
| **Spielerzahl:** | 1 |
| **Hersteller:** | Remedy Ent./Take 2 |
| **Veröffentlichung:** | 3. Quartal 2001 |
| **Vergleichbar mit:** | Mafia, Tomb Raider, MDK 2, Nocturne |
| **Internet:** | www.maxpayne.com |

**Spieleanteile**
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

*» Man kommt sich vor, als hätte Action-Regisseur John Woo den zweiten Teil zu Matrix gedreht: Ein potenzieller Kandidat für den Action-Olymp. «*

# tOL3R@nZ rOOlz

[AA]Damjano
**Jörg Drescher, 18 Jahre**

Clan: Adleraugen
www.adleraugen.de.tt
Spielt Age of Empires/Kings, Counter-Strike.
Ist seit 2 Jahren Online-Spieler.
Größter Erfolg: 2. Platz AOE-Masters.

Statement:
*„Ich finde diese Aktion der PC Action super. Wenn jeder Teil unserer Gesellschaft seinen Beitrag leistet, wird es gelingen, Rechtsradikalismus einzudämmen. Und wir Gamer sollten das unterstützen."*

mTw.pcalZulu
**René Korte, 27 Jahre**

Clan: Mortal TeamworkIPC Action
www.mymtw.de
Spielt Q2, Q3, Everquest.
Ist seit 3 Jahren Online-Spieler.
Größte Erfolge: Zweimaliger DECL-Gewinner, Clanbase-Finale, OGL-Finale.

Statement:
*„Ich spiele online, weil ich Freunde treffen möchte – Nationalitäten spielen dabei keine Rolle."*





[IC]Perdita
**Simone Reusch, 25 Jahre**

Clan: Insanity Circles
www.ic-clan.de
Spielt Counter-Strike.
Ist seit 2 Jahren Online-Spielerin.
Größter Erfolg: ESPL Premier League.

Statement:
*„Ich spiele online weil man dort neue Leute kennenlernt. Dass diese oft aus anderen Ländern kommen, macht das Spiel sowie den Chat nur interessanter und man lernt andere Kulturen und Mentalitäten kennen."*

[pG]Rocky
**Marcus Amend, 17 Jahre**

Clan: Pro-Gaming
www.pro-gaming.de
Spielt FIFA 2001, Counter-Strike.
Ist seit 2 Jahren Online-Spieler.
Größte Erfolge: 1. Platz Gonzoliga Battle 2001, Qualifikation zu den World Cyber Games.

Statement:
*„Ich unterstütze die Kampagne Gamer gegen Rechts, weil ich denke, dass auch oder gerade im Bereich der PC-Spiele etwas gegen Rechtsradikalismus getan werden muss."*

[pG]Korn
**Dominik Kofert, 20 Jahre**

Clan: Pro-Gaming
www.pro-gaming.de
Spielt Starcraft/Broodwar.
Ist seit 2,5 Jahren Online-Spieler.
Größter Erfolg: Achtelfinale der World Cyber Games.

Statement:
*„Beim Online-Gaming spielt es für mich überhaupt keine Rolle, wo jemand herkommt, welche Religion er hat oder wie er aussieht."*

**GAMER GEGEN RECHTS**

Eine Initiative von:
PC ACTION

*„E-Sport ist eine echte Jugendbewegung. Jeden Tag messen sich hunderttausende Electronic Gamer auf der ganzen Welt in Strategie-, Sport- oder 3D-Action-Spielen.*

*E-Sport ist multikulturell. Durch das Internet und internationale Wettbewerbe kennt die Gamer-Gemeinschaft keine Grenzen.*

*E-Sport ist tolerant. Denn nirgendwo spielen Herkunft und Hautfarbe eine untergeordnetere Rolle als beim Zocken.*

*Aus diesen Gründen rufen wir alle Fans von Computer- und Videospielen dazu auf, gegen idiotische Ausländerfeindlichkeit, Gewaltverherrlichung und rechte Ideologien ein Zeichen zu setzen. Denn derartige Auswüchse haben mit den Prinzipien der Electronic-Gamer-Community rein gar nichts zu tun.*

*Darum, Gamer dieser Welt, vereinigt euch. Bekennt euch gegen Rechts und tragt euch ein unter:*

**www.gamer-gegen-rechts.de**"




Noch wirkt das Innere dieses Flughafengebäudes sehr steril – wie ein Krankenhaus. Da wird sicher noch nachgebessert.

Söldner John Mullins kommt zurück. Um die Menschheit vor einem tödlichen Virus zu bewahren, den russische Wissenschaftler während des Kalten Krieges in Reagenzgläsern hochgepäppelt haben, muss er diesmal Terroristen jagen. Denn diese erpressen mit dem Krankheitserreger die US-Regierung. Der Waffenspezialist kommt unter anderem in Hongkong, Kolumbien, Prag, Jordanien und in Kamtschatka zum Einsatz. Selbstverständlich trägt er ein Arsenal an Wummen und Granaten spazieren, um die ihn vermutlich jede Kleinstaat-Armee beneiden würde. Fantasiefabrikate wie das Mikrowellen-Gewehr aus dem indizierten Vorgänger dürfen Sie indes getrost vergessen, Authentizität ist Trumpf. Per Funk erhält Mullins seine Befehle. Wer nicht spurt, gilt übrigens als Deserteur und darf testen, ob das Leben auch als Gejagter lange Freude macht.

Nicht nur die aus dem indizierten Vorgänger bekannte Darstellung der blutigen

# Im Angesicht des Todes

Terroristen haben die lästige Angewohnheit, extrem unfreundlich zu sein. Wenn sie der Menschheit mit einem Virus drohen, reden sie also vermutlich nicht von einer popeligen Grippe. Folglich helfen auch keine Pillen. Vielleicht aber eine Bleispritze?

**Fakten**
- Q3-Grafik-Engine
- Unterstützt GeForce3-Karten
- 10 Levels
- 14 Waffen
- 10 Arten von Granaten
- 36 Trefferzonen
- Gesichtsanimationen
- Kommunikation per Handzeichen

Ein Auftrag führt John Mullins direkt in ein Gefängnis in Hongkong. Nicht als Häftling: Er soll einen Kumpel raushauen.

Animierte Gesichtszüge und viele Details erwarten Sie bei SoF 2. Man beachte allein die Narben dieses Terroristen.

Kämpfe soll erneut für Realismus sorgen. Beim zweiten Teil hat der auch in Wirklichkeit existierende und als Spielberater tätige Söldner Mullins verstärkt aus dem Nähkästchen geplaudert, so dass die Entwickler einige reale Einsätze des zweifelhaften Kriegshelden in ähnlicher Form ins Spiel fummelten.

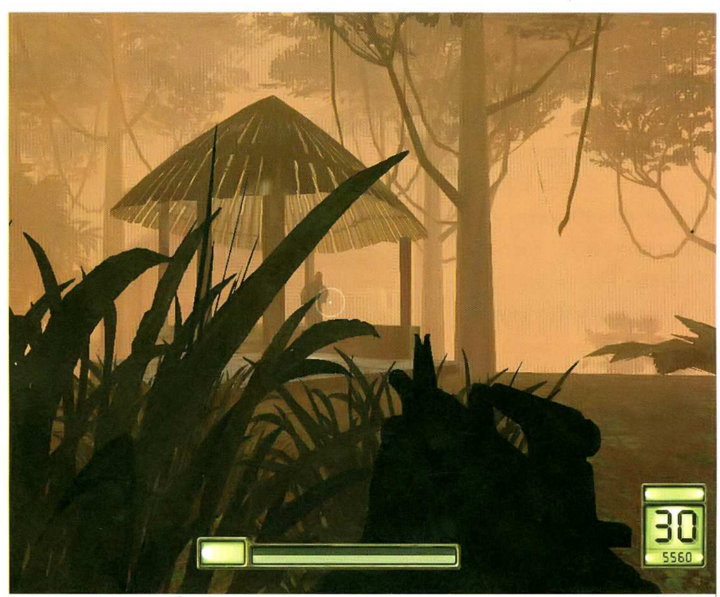
## Gebärdensprache

So existieren echte Schleichmissionen, bei denen computergesteuerte Kollegen die Hauptfigur begleiten. Gefragt ist natürlich Leisetreten, mit den Kumpanen können Sie sich trotz der Schweigepflicht „absprechen" – und zwar per Handzeichen, wie sie auch tatsächlich beim US-Militär üblich sind. Nebenbei erwähnt palavern alle Feinde in ihrer Muttersprache. Glücklicherweise gibt es Untertitel, falls Sie Ihr Langenscheidt-Wörterbuch Arabisch von Ihrem jüngsten Jordanien-Trip dummerweise verlegt haben sollten.

## Luftangriff

Erinnern Sie sich an die Mission auf dem fahrenden Zug im ersten Teil? Derlei Spielereien soll es häufiger geben, dank des verbesserten Terrain-Scrollings natürlich in besserer Qualität. Zum Beispiel muss Mullins vom Bordgeschütz eines fliegenden Helikopters aus blaue Bohnen auf seine Kontrahenten regnen lassen, zwischendurch mit der Handfeuerwaffe im Anschlag aussteigen, ein paar Übelwichte zu Fuß niederstrecken, wieder aufspringen und seinen Luftschlag fortsetzen. Ähnlich viel Action verspricht eine Verfolgungsjagd durch die Wüste (in flinken Panzer-Spähwagen), die Mission auf der Ladefläche eines Lkw und ein Trip an Bord eines Schiffes, das gen Tampa Bay in Florida schippert. *SoF 2*, das wird wieder ein interaktiver Kriegsfilm mit noch viel mehr geskripteten Zwischensequenzen, einer von Grund auf neu programmierten künstlichen Intelligenz und selbstverständlich mit einer Menge roter Pixel. Erwachsene Zocker mit Nachwuchs dürfen sich schon mal überlegen, wohin sie ihre Dreikäsehochs im Winter vorübergehend wegsperren.

**Harald Fränkel**




Der Dschungel Kolumbiens: Einzelkämpfer John Mullins versteckt sich im Gestrüpp. Gleich nimmt er sich den Wachposten im Pavillon zur Brust. Hat der Typ schon was gemerkt?



## Soldier of Fortune 2

| | |
|---|---|
| **Voraussichtlich:** | Mind. PII 400, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win95 |
| **Technik:** | OpenGL, T&L, DirectSound, EAX |
| **Spielerzahl:** | 1 Spieler |
| **Hersteller:** | Raven Software |
| **Veröffentlichung:** | Winter 2001 |
| **Vergleichbar mit:** | No One Lives Forever, Gunman |
| **Internet:** | www.ravensoft.com |

**Spieleanteile**
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- ✗ Zufall
- Wirtschaft

*» Viel versprechend: Beim Level-Design sind die Macher ohnehin fit wie Turnschuhe, jetzt setzen sie bei der Technik noch eins drauf. «*

## Technik-Wahnsinn

*SoF 2* basiert auf einem Sammelsurium modernster Technik. Die Entwickler nutzen die *Q3*-Engine, verbessern diese aber, indem sie andere Technologien aufsetzen. Zum einen solche aus dem ersten Teil des Söldner-Epos: Das ROAM-Terrain-System ist für die Darstellung und das Scrolling der Landschaft zuständig. Die so genannte GHOUL2-Engine ermöglicht vorwiegend Trefferzonen an den Spielfiguren. Aus *Elite Force* bedient sich Raven Software bei der künstlichen Intelligenz, indem es die so genannte ICARUS-KI verwurstet. Weil die Macher explizit GeForce3-Grafikbretter unterstützen, können sie mit beeindruckenden Zahlen um sich werfen: Oberflächenstrukturen bestehen aus 1.024x1.024 Pixel (momentan ist eine Textur-Auflösung von 256x256 gängig). Charaktere sind aus bis zu 3.000 Bauteilen modelliert (Pixelhelden von heute aus rund 1.000) – bei den Waffen spricht der Hersteller von 5.000 Polygonen. Die animierten Gesichter sollen dank ihrer realistischen Mimik sogar Gefühle zeigen. Wie beim Vorgänger hat jede Figur am Körper Trefferzonen. Allerdings sind es nicht mehr nur 13, sondern 36. Die Zahl 100 kommt bei den Sterbeanimationen ins Spiel.

**Jede Spielfigur besteht bei Soldier of Fortune 2 aus bis zu 3.000 grafischen Bauteilen.**

# An vorderster Front

Haben Sie sich auch schon einmal gefragt, wie es wohl wäre, in der Haut eines Ihrer GDI-Soldaten zu stecken, wenn Sie diese auf die Bruderschaft der NOD hetzen? Voilà, Renegade bietet Ihnen die Gelegenheit dazu.


Versteckt lauern Sie einem Konvoi auf, der sich seinen Weg durch die Wüste bahnt.


Die Zoomfunktion Ihres Scharfschützengewehrs erleichtert Ihnen das Anvisieren.

Mit der *Command & Conquer*-Reihe, zu denen Titel wie *Tiberian Sun* zählen, baute sich Westwood im Laufe der Zeit eine große Fangemeinde auf. Kein Wunder, wenn man bedenkt, dass diese Serie mit die besten Strategiespiele der vergangenen Jahre lieferte. Jetzt wagt Westwood mit *C&C: Renegade* den Sprung ins Action-Gewässer.

**Fakten**
- 14 Waffen
- 11 Levels
- Lenkbare Fahrzeuge
- 3 Mehrspielermodi
- Ich- und Verfolgerperspektive
- Spielgeschichte der Vorläufer

## Auf eigene Faust

Als GDI-Soldat (Global Defense Initiative) Havoc, ein Raufbold, dem kein Auftrag zu dreckig ist, versuchen Sie gegen die feindliche Bruderschaft von NOD anzugehen. In elf Levels, die jeweils mehrere Missionen enthalten, schießen Sie sich Ihren Weg durch zahlreiche Gegner frei, wie den altbekannten NOD-Trooper. Das Arsenal, mit dem Sie sich behaupten dürfen, umfasst 14 hochmoderne Feuerwaffen, unter anderem einen Raketenwerfer mit Zielerfassung. Darüber hinaus bietet sich die Möglichkeit, das Gelände mit einem Fahrzeug zu erkunden. Ein rollender Untersatz gewährt Ihnen zusätzlichen Schutz vor feindlichen Attacken und ein größeres Spektrum an Angriffstaktiken. Sobald Sie sich ans Steuer eines Gefährts setzen, wechselt die sonst übliche Ich-Perspektive in die Verfolgersicht. Das bringt einen größeren Blickwinkel. Bei Ihrem nicht gerade ungefährlichen Auftrag dürfen Sie sogar in Gebäude stürmen und dort

Im Visier: Gut geschützt auf einer erhöhten Plattform jagen Sie den Anhängern der Bruderschaft von NOD ein paar Kugeln in die Rüstung. Anders geht es leider nicht, wenn Sie an Ihr Ziel gelangen möchten.

kräftig aufräumen. Da sich die Hintergrundgeschichte von *Renegade* an die Begebenheiten der Vorläufer anlehnt, zaubert es Ihnen sicherlich ein Lächeln ins Gesicht, wenn Sie eine der bestens bekannten Festungen bis auf die Grundmauern niederreißen können. Seien Sie aber gewarnt: Laut Hersteller schlagen die KI-Gegner sofort Alarm und fallen wie Ameisen über Sie her. Mit dem richtigen Schießprügel sollten die Typen jedoch kein Problem sein.

## Mit Freund und Feind

Ebenso actionlastig wie im Einzelspielermodus wird es im Mehrspielermodus zugehen. Zur Auswahl stehen drei Teamvarianten, neben dem altbewährten Deathmatch ein Eroberungswettstreit namens King of the Hill und ein CTF-ähnliches Capture the Mobius. Laut Information von Westwood wird möglicherweise noch eine vierte Option integriert, die jedoch das Actiongenre verlässt und Strategiegeschick erfordert. Grafisch zeigt sich *C&C* von seiner besten Seite. Das Spiel ist komplett in 3D umgesetzt und erinnert an den Ego-Shooter-Klassiker *Unreal* in zeitgemäßer Aufmachung.

**Tanja Bunke**



Mit einem Scharfschützengewehr bewaffnet, versuchen Sie den Helikopter vom Himmel zu holen.



Als Sie in eine feindliche Basis eindringen wollen, taucht eine Mischung aus Tiberium-Mutant und Cyborg vor Ihnen auf.

## Command & Conquer: Renegade

| | |
|---|---|
| **Voraussichtlich:** | P 400, 64 MB RAM, Win9x/2000 |
| **Technik:** | Direct3D, Glide, OpenGL, DirectSound |
| **Spielerzahl:** | 32 Sp. pro Internet/Netzwerk, 1 Sp. pro CD |
| **Hersteller:** | Westwood/Electronic Arts |
| **Veröffentlichung:** | Herbst 2001 |
| **Vergleichbar mit:** | Counter-Strike, Tribes 2 |
| **Internet:** | www.commandandconquer.de |

**Spieleanteile**
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

*» Command & Conquer einmal im anderen Outfit: Grafisch gut gelungener Ego-Shooter, der sämtliche Elemente der Strategiespielreihe nutzt. «*

## Interview mit Joseph Selinske

**Um Ihnen einen tieferen Einblick in *Command & Conquer: Renegade* zu bieten, stand Joseph Selinske, seines Zeichens Produzent des Spieles, für ein kleines Interview zur Verfügung.**

**PC ACTION Haben Sie sich an anderen orientiert, als Ihnen die Idee zu *Renegade* kam?**

**Selinske:** Um ehrlich zu sein, lag das Augenmerk die meiste Zeit auf den *Command & Conquer*-Vorgängern. Wir betrachteten einige der Funktionen und überlegten, ob diese auch in *Renegade* Früchte tragen könnten. Sicherlich beeinflusste uns auch das ein oder andere Spiel, beispielsweise *Tribes 2* und *Counter-Strike*.

**PC ACTION Wie ist *Renegade* aufgebaut?**

**Selinske:** Eigentlich strikt linear. Wir integrierten eine Spielgeschichte, die einen möglichst geraden Lauf nehmen soll. Trotzdem gibt es in jeder Mission mehrere Möglichkeiten, ans Ziel zu gelangen. So kann der Spieler beispielsweise mit der Türe ins Haus fallen oder getarnt durch unterirdische Gänge schleichen. Die Hauptsache ist, letztendlich die Missionsaufgabe zu lösen, egal mit welcher Methode.

**PC ACTION Bieten die Gebäude-Innenräume unterschiedliche Grafiken?**

**Selinske:** Jedes Gebäude beinhaltet die gleichen Texturen im Inneren. Wenn der Spieler einmal den Innenraum einer Basis erblickt hat, kennt er die Gestaltung aller Basen.

**PC ACTION Wird dadurch der Erkundungsdrang nicht etwas verringert?**

**Selinske:** Sicher, aber *Renegade* beinhaltet eine Reihe von andersartigen Umgebungen. Im Verlauf des Spieles gelangen Sie in die Alpen, die Wüste, auf ein Raumschiff etc. Dementsprechend ist für genügend Abwechslung gesorgt.

# Aliens im Anflug

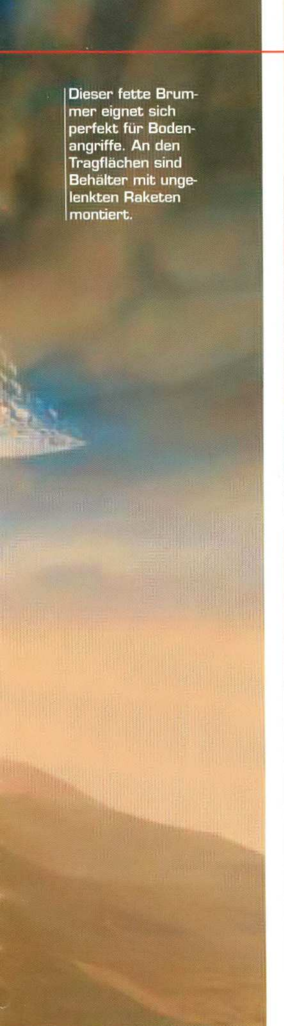
**Fakten**

- 14 spielbare Raumgleiter
- 16 Waffenarten
- Über 200 Fahrzeug- und Gebäudetypen
- 2 nichtlineare Kampagnen
- Riesiges Terrain
- Tag-/Nachteinsätze
- Mehrspielermodus

Kampfpiloten haben's nicht leicht. Liefern Sie sich gegen modernste Alienschiffe eine erbitterte Schlacht und lassen Sie sich dabei von einer Grafik ablenken, die ihresgleichen sucht.

Volltreffer! In diesem Augenblick detoniert unsere Rakete auf dem Alienschiff. Mit der Plasmakanone feuern wir weitere Schüsse ab. Im Hintergrund sehen Sie eine der zahlreichen Bergketten.

Wir schreiben das Jahr 2531. Die Menschheit hat ferne Planeten kolonisiert und eine Föderation mit fremden Rassen gebildet. Alles könnte so schön sein, doch eine unbekannte Alientechnologie bringt den Frieden ins Wanken. Der rebellische Stamm der Veliant gelangt in den Besitz dieser fortschrittlichen Technik. Mit dem Gefühl der Unbesiegbarkeit erklären die Veliant der Föderation den Krieg. Schauplatz: ein kleiner, trister Planet. Was sich schwer nach B-Movie anhört, bildet die Hintergrundgeschichte eines potenziellen Hits aus Russland. Das kleine Entwicklerteam Madia, ein unbeschriebenes Blatt in Sachen Computerspiele, ist auf dem besten Weg, uns einen heißen Sommer zu bescheren. *Echelon*, hier zu Lande die Bezeichnung einer Kampfformation und eines Abhörsystems, stellt Ihre Fähigkeiten als Pilot auf die Probe. In zwei nichtlinearen Kampagnen vertreten Sie die Interessen der Föderation. Ihr Arbeitsplatz: das Cockpit eines von 14 Raumgleitern, mit dem Sie über die Planetenoberfläche düsen. Jeder von ihnen besitzt Vor- und Nachteile, etwa in Wendigkeit und Waffenkapazität. Am ehesten lassen sich die Gleiter als


Dieser fette Brummer eignet sich perfekt für Bodenangriffe. An den Tragflächen sind Behälter mit ungelenkten Raketen montiert.


Echelon spielt nicht nur über heißem Wüstensand. Vor der gigantischen Skyline dieser Großstadt liegt ein See, in dem Himmelsreflexionen zu erkennen sind.


Gestutzte Flügel: Nach mehreren Treffern hat es die Tragflächen zerfetzt. Der Weg zurück zur Basis wird neben dem kaum noch steuerbaren Flieger zusätzlich durch die Sonne erschwert.

Kreuzung zwischen einem Jet, einem Hovercraft und einem Helikopter bezeichnen. Besonderen Wert legt Madia auf ein realistisches Flugmodell, auch wenn *Echelon* futuristische Flieger simuliert. Hinzu kommt ein ausgeklügeltes Schadensmodell, das Sie etwa bei Kollisionen mit Felsen Waffen verlieren lässt und die Beschädigung Ihrer Tragflächen erlaubt.

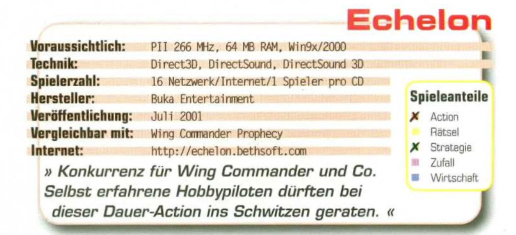
## Köpfchen gefragt

Vom Spielprinzip her ähnelt *Echelon* am ehesten der *Wing Commander*-Serie sowie einer klassischen Flugsimulation. Sie bestreiten vornehmlich Luftkämpfe gegen die Veliants. Angriffe auf Bodenziele sind ebenfalls mit von der Partie. Da Sie sich im Gegensatz zu Weltraumspielen in der Atmosphäre befinden, ist es lebensnotwendig, die Oberflächenbeschaffenheit zu Ihren Gunsten auszunützen. Befinden Sie sich beispielsweise auf dem Weg zu Ihrem Einsatzziel, empfiehlt es sich, eine Route durch Canyons zu wählen. Hierdurch nutzen Sie – geschützt vor feindlichem Radar – das Überraschungsmoment. Oder Sie versuchen in bester *Independence Day*-Manier, Verfolger mit waghalsigen Flugmanövern durch Schluchten abzuschütteln.

## Grafikpracht

Riesige Gebirgszüge, kristallklare Seen und beeindruckende Lichteffekte machen den Blick aus dem Cockpit zum Augenschmaus. Die aus rund 2.000 Polygonen bestehenden Schiffe stehen der Landschaftsgrafik in nichts nach. Lesen Sie in einer der nächsten Ausgaben, ob auch das Gameplay überzeugen kann. Ein Titel ist *Echelon* jetzt schon gewiss: der der am besten aussehenden Science-Fiction-Flugsimulation.

**Benjamin Bezold**


**Echelon**

| | |
|---|---|
| **Voraussichtlich:** | PII 266 MHz, 64 MB RAM, Win9x/2000 |
| **Technik:** | Direct3D, DirectSound, DirectSound 3D |
| **Spielerzahl:** | 16 Netzwerk/Internet/1 Spieler pro CD |
| **Hersteller:** | Buka Entertainment |
| **Veröffentlichung:** | Juli 2001 |
| **Vergleichbar mit:** | Wing Commander Prophecy |
| **Internet:** | http://echelon.bethsoft.com |

**Spieleanteile**
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

*» Konkurrenz für Wing Commander und Co. Selbst erfahrene Hobbypiloten dürften bei dieser Dauer-Action ins Schwitzen geraten. «*

# Helden in Strumpfhosen



Gut gegen Gut? In einer Mission haben sich die bösen Ganoven eine List überlegt und kreieren perfekte Abbilder der Superhelden. Entsprechend gehemmt kämpft Man-Bot gegen die Kopie von El Diablo.

Kennen Sie die Superhelden der älteren Generation? Die Spinne oder den Roten Blitz? Früher waren diese Kerlchen die absoluten Hengste. Gegen die Genossen aus Freedom Force wirken sie wie Hinterwäldler.

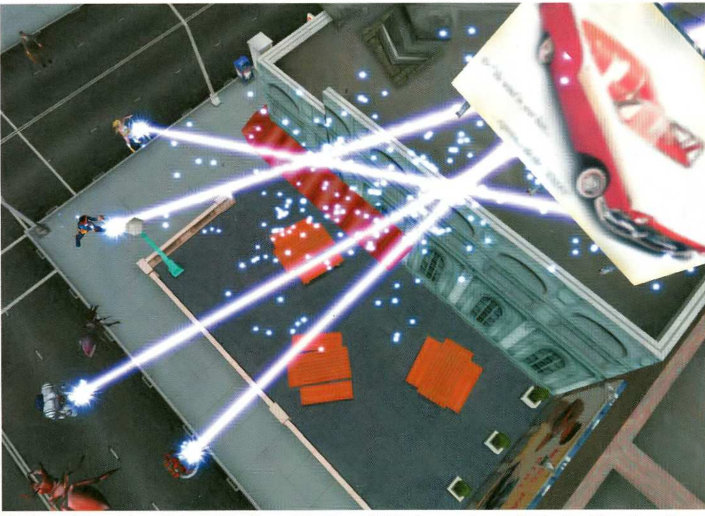
Wir schreiben das Jahr 1962: Bösartige Kreaturen aus einer weit entfernten Galaxie, der Dominion, fühlen sich berufen, ein wenig Gott zu spielen, und den fiesen Ganoven der Erde unter die Arme zu greifen. Kurzerhand erhält jeder Gauner ein wenig der außerirdischen Macht und wird so zu einem Übergangster. Als die gute Seite von dieser Hilfestellung Wind bekommt, macht sich der tollkühne Mentor, seines Zeichens Gedankenkontrolleur, auf und erklärt der

Brut aus dem All den Krieg. Es kommt, wie es kommen muss und schon bald trudelt das Raumschiff der fremden Rasse der Erde entgegen. Die dabei entgleisende Macht verteilt sich über den Blauen Planeten und beglückt sowohl die netten als auch die bösen Bewohner. Der Kampf zwischen den beiden Seiten entbrennt.

## Im Team stark

Sie steuern eine Gruppe aus jeweils vier der 14 Superhoschis. Sollte Ihnen diese Auswahl nicht reichen, können Sie mithilfe des beigefügten Editors Ihre eigenen Helden kreieren, die sogar neue Fähigkeiten besitzen. Auf die charakterbezogenen Hintergrundfilmchen müssen Sie dann natürlich verzichten. Die vorgegebenen Helden können unter anderem mit Erdbeben den Boden aufreißen, Autos auf Gegner werfen und alles verbrennende Feuerstürme entfesseln. Ihre Truppe steuern Sie in *Baldur's Gate 2*-Manier, wobei Sie stets in einen Pausemodus gelangen können, um die Kommandos Ihrer Figuren zu überdenken und umzustrukturieren. Sollte einer Ihrer Helden einmal über die Klinge hopsen, wechseln Sie einfach einen neuen ein. Beim Kampf mit den Unholden, die apokalyptische Namen wie Nuclear Winter oder Mr. Mechanical tragen, ist es ratsam, auf Ihre Umgebung Rücksicht zu nehmen. Sollten Sie zu viele Gebäude in New York zertrümmern oder Fahrzeuge durch die Stadt werfen, brauchen Sie sich nicht zu wundern, wenn Ihnen die Bewohner nicht mehr hilfreich zur Seite stehen – auch wenn das Randalieren noch so viel Spaß bringen mag. Was die Grafik anbelangt, bietet *Freedom Force* beeindruckende 3D-Szenen. Die Kamera ist beliebig positionierbar und stufenloses Zoomen ebenfalls möglich. Zu Beginn jeder Mission erklären Ihnen die Charaktere die Ziele, was den Genre-Einsteigern genügend Hilfestellung sichert. Die Mehrspieleroption erlaubt es bis zu vier Spielern, per Internet oder Netzwerk gegeneinander anzutreten. Dann mal auf ins Gefecht, El Diablo und Co!

**Tanja Bunke**



Die fiesen Bösewichter haben sich allesamt in einem Gebäude verschanzt. Schlechte Idee, denn Ihre klugen Überhelden wittern sofort ihre Chance und reißen das Häuschen mit vereinten Kräften nieder.



Pestizide erwünscht: Man-Bot versucht mit seiner Laserstrahlwaffe, die Riesenameisen von den Straßen New Yorks zu fegen.

## Freedom Force

| | |
|---|---|
| **Voraussichtlich:** | P III 500, 64 MB RAM, Win9x/2000 |
| **Technik:** | Direct3D, Glide, OpenGL, DirectSound |
| **Spielerzahl:** | 4 Sp. Internet/Netzwerk, 1 Sp. pro CD |
| **Hersteller:** | Irrational Games/Crave |
| **Veröffentlichung:** | Ende 2001 |
| **Vergleichbar mit:** | Baldur's Gate 2 |
| **Internet:** | www.freedomforce.net |

**Spieleanteile**
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

*» Legen Sie die Comichefte von Superman und Spiderman beiseite. Freedom Force bietet Superhelden, die jeden Fan dieser Szene erfreuen. «*

# Elefantenrennen

Truckerfahrer gehen einem öden, langweiligen Job nach? Weit gefehlt! Ascaron lehrt Sie in einer actionreichen Lkw-Simulation das Gesetz der Straße.

Seit einigen Kilometern liefern sich diese beiden Lkws ein nervenaufreibendes Rennen. Hat der rote am Ende die Nase vorne oder macht er Bekanntschaft mit dem Gegenverkehr?

**Fakten**

- 27 authentische Fahrzeuge
- 20 Upgrades
- 150 km Straßennetz
- 50 km Abkürzungen
- Realistischer Tageszeitenwechsel
- Wettereffekte
- 3 Mehrspieler-Modi
- Speichern jederzeit möglich

Sie sind der Albtraum eines jeden Autofahrers – die Brummis. Nach dem Überholschema „Blinker raus und rüberziehen" bescheren sie uns täglich so manch graues Haar. Doch haben Sie sich schon einmal in die Lage eines Lasterfahrers versetzt? Nein? Dann sollten Sie Ascarons Lkw-Simulation *King of the Road* nicht verpassen. Dort springen Sie hinter das Steuer eines 45-Tonners und verfolgen nur ein Ziel: den Aufbau der größten regionalen Spedition. Dass der Job als Fernfahrer kein Zuckerschlecken ist, stellen Sie nach wenigen Minuten fest. An der Verladestation wartet der erste Auftrag: 40 Fernsehgeräte sind so schnell wie möglich im 50 Kilometer entfernten Örtchen Mercury abzuliefern. Noch schnell einen Blick auf die Landkarte und mit quietschenden Reifen geht's ab




Nachdem Sie eine rote Ampel überfahren haben, nimmt der Streifenwagen die Verfolgung auf und fordert Unterstützung an.

in Richtung Norden. Aber die Konkurrenz schläft nicht. Vier weitere Lkws sind bereits unterwegs, um dieselbe Ware möglichst vor Ihnen ans Ziel zu bringen. Ohne Rücksicht auf andere Verkehrsteilnehmer heizen Sie über ein 200 Kilometer großes Straßennetz.

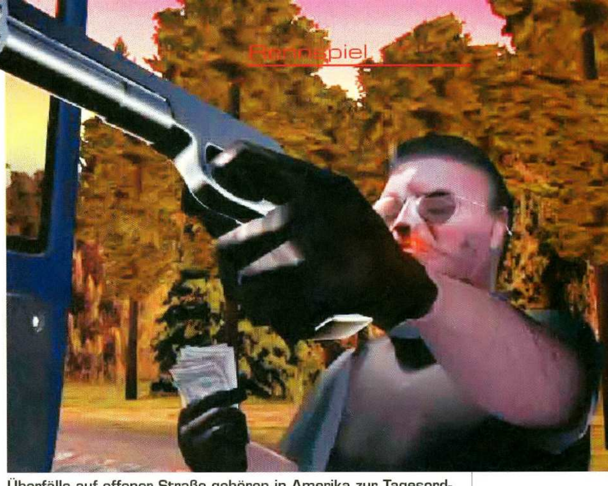
### Gnadenlose Cops

Doch was ist das? Im Außenspiegel taucht ein Streifenwagen auf, der Sie zum Anhalten zwingen will. Schenken Sie diesem keine Beachtung, errichten die Kollegen Straßensperren, eröffnen das Feuer auf Ihren Lkw oder rufen gar einen Helikopter zur Unterstützung, der Ihren Brummi kurzerhand schrottreif schießt. Ist es Ihnen endlich gelungen, die Fernseher zuzustellen, erhalten Sie den vereinbarten Lohn. Vom Verdienten kaufen Sie bessere Lastwagen und Upgrades, etwa kugelsichere Scheiben oder einen Rammschutz, oder heuern Fahrer für Ihre Spedition an. Im späteren Spielverlauf kommen Sie in den Besitz des 400 PS starken BMW M5, der sich hervorragend für Schmuggelmissionen eignet.

### Bekanntes Spielprinzip

*King of the Road* ist die Weiterentwicklung des in Amerika und Russland erschienenen *Hard Truck 2*. Die Mischung aus Renn- und Strategiespiel dürfte jede Menge fr schen Wind in das in letzter Zeit etwas langweilig gewordene Genre bringen. Grafisch reicht Ascarons Trucksimulation zwar nicht ganz an Genreprimus *Need for Speed: Porsche* heran, doch die nervenaufreibenden Verfolgungsjagden mit korrupten Polizisten und erbarmungslosen Mafiosi sorgen für einen kräftigen Adrenalinschub und lang anhaltenden Spielspaß.

**Benjamin Bezold**



Überfälle auf offener Straße gehören in Amerika zur Tagesordnung. Für 3.500 Dollar lässt Sie dieser Gangster laufen.

## King of the Road

| | |
|---|---|
| **Voraussichtlich:** | PII 350 MHz, 64 MB RAM, Win9x/2000 |
| **Technik:** | Direct3D, DirectSound |
| **Spielerzahl:** | 8 im Netzwerk/1 Spieler pro CD |
| **Hersteller:** | Ascaron |
| **Veröffentlichung:** | Juni 2001 |
| **Vergleichbar mit:** | Need for Speed: Porsche |
| **Internet:** | www.ascaron.de |

**Spieleanteile**
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- ✗ Wirtschaft

*» Ascarons Lkw-Fahrsimulation kombiniert heiße Verfolgungsjagden mit logistischem Denken. Eine willkommene Abwechslung im Rennspiel-Einheitsbrei. «*



Nicht nur die saftig-grünen Wiesen des mediterranen Gebietes, sondern auch eisige Landstriche am Polarkreis können erkundet werden.

**Fakten**

- Zehnmal so große Karte wie bei *Anno 1602*
- Neun Völker
- Anlehnung an historische Ereignisse des 16. Jahrhunderts
- 6 Spielmodi
- 3D-Engine mit 32 Höhenabstufungen
- 50 Tierarten
- 4 Klimazonen
- Jedes Volk mit eigenem Baustil
- 12 Militäreinheiten

# Land in Sicht

Über eine Million Käufer machten Anno 1602 hier zu Lande zum erfolgreichsten Aufbau-Strategiespiel aller Zeiten. Wir waren für Sie bei den Machern vor Ort und überzeugten uns vom aktuellen Entwicklungsstand des Nachfolgers.

Über 50 unterschiedliche Tierarten, wie diese Giraffenherde, bevölkern die jetzt zehnmal so große Anno-Welt.

Der Nachfolger des Megasellers *Anno 1602* befindet sich seit nunmehr drei Jahren in der Entwicklung – eigentlich sollte das Spiel längst erschienen sein. Doch Sunflowers verfolgt mit *Anno 1503* immens hohe Ziele und möchte die treue Fangemeinde nicht mit einem einfachen Update abspeisen, geschweige denn ein unfertiges und womöglich fehlerhaftes Spiel auf den Markt bringen. Deswegen werden wir uns wohl oder übel noch einige Monate gedulden müssen.

## Schritt zurück nach vorn

Groß war die Verwunderung, als Sunflowers den Titel des *Anno 1602*-Nachfolgers bekannt gab. Keiner hatte damit gerechnet, dass das Spiel in der Zeit vor 1602 angesiedelt ist. Neben dem architektonisch reizvollen Stil empfanden die Entwickler das Zeitalter der Auflehnung und des Aufbruchs als äußerst interessant. Der Übergang vom Mittelalter zur Neuzeit prägte das gesamte Weltbild und bietet somit viele historische Gegebenheiten, die mit der Hintergrundgeschichte verknüpft werden können.

Das grafisch eindrucksvolle Intro erzählt die Geschichte eines jungen Mannes, der eines Tages in einer Taverne einen alten Seebären kennen lernt, der

ihm von der sagenumwobenen Neuen Welt erzählt. Fasziniert von den spannenden Erzählungen beschließt der Junge, es dem Seefahrer gleichzutun. Und so finden Sie sich kurze Zeit später auf einem Schiff auf den Weiten des Ozeans wieder …

## Kampf und Handel

Kenner des Vorgängers finden sich in *Anno 1503* rasch zurecht. Die Steuerung geht nach wie vor einfach von der Hand. Mit wenigen Klicks lassen sich ganze Dörfer und Siedlungen aus dem Boden stampfen. Ihre Aufgaben sind mindestens genauso vielseitig wie beim ersten Teil. Neben der Erkundung neuer Landstriche und dem Aufbau von Dörfern und Siedlungen spielen natürlich auch der Handel und die Diplomatie eine wichtige Rolle. In der nun zehnmal so großen Anno-Welt tummeln sich neun Völker (Azteken, Venezianer, Afrikaner, Indianer, Eskimos, Mongolen, Beduinen, Mauren und die Südsee-Insulaner), die in vier Klimazonen leben. Wie wohlgesinnt diese Ihnen sind, bestimmen Sie vor Spielbeginn anhand von Ihrem Persönlichkeitsprofil. So treibt je nach Voreinstellung die eine Hälfte der Völker mit Ihnen regen Handel, die andere Hälfte gräbt womöglich das Kriegsbeil aus. Hierbei bietet Ihnen das neu konzipierte Kampfsystem viel Spielraum für die Umsetzung ausgeklügelter Strategien.

## Bitte anstellen!

Trotz der erweiterten Militäroptionen bleibt *Anno 1503* in erster Linie ein Aufbau-Strategiespiel, bei dem die wirtschaftliche Komponente eine große Rolle spielt. Einer der wichtigsten Faktoren sind natürlich nach wie vor funktionierende Produktionsketten zur Herstellung diverser Bedarfsgüter, die sowohl für den Eigenverbrauch Ihres Volkes als auch für den Handel bestimmt sind.



**Viel Liebe zum Detail legten die Grafiker bei der exakten architektonischen Nachbildung der Bauwerke eines jeden Volkes an den Tag. Hier sehen Sie eine orientalische Siedlung.**

## Opulente Grafik

Besonders positiv sticht die neue Grafik-Engine mit Auflösungen von bis zu 1.600x1.400 Bildpunkten hervor, die dem Spieler ein 3D-Terrain mit bis zu 32 verschiedenen Höhenstufen bietet. Im Vergleich zum Vorgänger geht es nun noch lebhafter zu. Neben den überall umherwuselnden Einwohnern sorgen knapp 50 Tierarten, im Wind wippende Baumwipfel und ein überaus realistisch animiertes Meer für ein optisch opulentes Ergebnis. Sahnestück der Grafik sind neben den putzig animierten Einwohnern die mit unglaublich viel Liebe zum Detail nachgebildeten Bauwerke der einzelnen Völker. Die Häuser werden nun nicht mehr streng an einem Raster ausgerichtet, sondern fügen sich harmonisch in das mittelalterliche Stadtbild ein.

Momentan werkeln die Entwickler fleißig an der Spiellogik und der Spiel-Balance. Sind diese Arbeiten erfolgreich abgeschlossen, steht einem neuerlichen Hit von Sunflowers wohl nichts mehr im Weg.

**Christian Sauerteig**



**Anno 1503**

| | |
|---|---|
| **Voraussichtlich:** | PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000 |
| **Technik:** | DirectDraw, DirectSound |
| **Spielerzahl:** | Voraussichtl. 8 Spieler Internet/Netzwerk |
| **Hersteller:** | Sunflowers |
| **Veröffentlichung:** | Oktober 2001 |
| **Vergleichbar mit:** | Anno 1602, Die Völker |
| **Internet:** | www.anno1503.de |

**Spieleanteile**
- Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- ✗ Wirtschaft

*» Läuft alles nach Plan, landet Sunflowers auch mit Anno 1503 einen ganz großen Hit. Die Chancen dazu stehen jedenfalls bestens!«*



Auch die Schifffahrtsoptionen wurden um einiges erweitert, womit der Seehandel eine noch lohnendere Einnahmequelle darstellt.

# Blankes Eisen, mächtige Worte



**Fakten**

- 7 Spielercharaktere
- 4 Charaktere gleichzeitig steuerbar
- 30 Varianten von Gegnern
- Basiert auf japanischer Mythologie
- 35 Spieler per Internet
- Selbst erschaffene Waffen und -Rüstung
- Mehr als 80 Zaubersprüche
- 800x600 Auflösung
- 3 Mehrspielermodi

Der dunkle Kriegsherr schickt seine üblen Schergen durchs Land. Nun liegt es an Ihnen und Ihrer Mannschaft, den Staub von Schwert und Rüstung zu pusten und die vergilbten Spruchrollen herauszukramen.

Die Hintergrundgeschichte von *Throne of Darkness* spiegelt eine alte japanische Legende wider, die bis in die Epoche der Geister und Götter (Kami) zurückreicht. Die Legende erzählt von einem weisen Kriegsherrn, der nach einer grausamen Schlacht in seinem Königreich Yamato fünf Burgen zum Andenken an die gefallenen Soldaten und Götter bauen lässt. Nach und nach verdrängen die Bewohner die Erinnerungen an den Krieg und auch die Götter geraten in Vergessenheit. Als Kira Bennosuke, der Kriegsherr von Yamato, seine letzte Stunde nahen fühlt, bestimmt er seinen Enkel Tsunayoshi zum Herrscher. Der ist ein verschwenderischer Hallodri. Von den Ausschweifungen des neuen Regenten und seines ungläubigen Volkes erzürnt, verurteilen die Götter den jungen Kriegsherrn zum langsamen Tod. Hilfe suchend schickt er Boten aus. Ein geheimnisvoller Mönch erhört seinen Ruf und bringt ihm ein Elixier, das Unsterblichkeit garantiert. Die Genesung tritt ein, doch gleichzeitig auch die Verwandlung in den Dunklen Kriegsherrn, der mit Terror und Schrecken über seine Untertanen regiert. Anmerkung am Rande: Das reale Yamato bildete sich um 400 n. Chr. aus einer Zusammenführung mehrerer Teilstaaten, entstanden durch Eroberungszüge.

## Die richtige Zusammensetzung

Sie schlüpfen in die Rolle eines Samurai und direkten Nachfahren der vier Daimyo (Generäle), die einst die Götterburgen mit ihrem Leben schützten und den Tod durch den Dunklen Kriegsherrn fanden. Von Rachegedanken getrieben, erklären Sie dem Schurken den Krieg. Ihre Kampftruppe setzt sich aus sieben Charakteren zusammen, von denen Sie bis zu vier innerhalb einer Gruppe steuern können. Jede Spielfigur entstammt einer anderen Klasse und besitzt einmalige Fertigkeiten. Der Berserker ist ein wahrer Meister in der Zweischwerttechnik und pustet seinen Gegenspielern in Rekordzeit das Lebenslicht aus. Wahren Perfektionismus mit der Klinge erreicht jedoch der Schwertkämpfer, der mutig und tollkühn den Feinden ins Auge blickt. Mit einem Eisenknüppel bewaffnet, reißt der Brick als kräftigster Charakter der Truppe alle Hindernisse ein. Schnell und unauffällig bewegt sich der Ninja, der neben den Schwertattacken auch einige Flüche und Schutzzauber auf

Throne of Darkness entführt Sie in eine Welt der Götter und Mythen, in denen Krieger noch wahre Helden waren und Drachen nicht nur als Geschirrverzierung auftauchten.

Lager hat. Über 75 Sprüche beherrscht hingegen der Magier, der sowohl mit Heil- als auch mit Angriffssprüchen hantiert. Als tödlicher Mann im Hintergrund agiert der Bogenschütze, der neben den Holzpfeilen auch Wurfsterne und Shuriken verwendet. Diese Ansammlung von Kriegern leitet der Anführer, der sämtliche Taktiken und Strategiezüge vorgibt. Haben Sie sich für vier der tapferen Recken entschieden, wandern die restlichen drei in einen Schrein und warten auf ihren Einsatz.

### Gefährliche Missionen

Ihr Abenteuer beinhaltet elf Kapitel und führt Sie durch die Wildnis, über Berge und durch Höhlen. Die Abschnitte sind mit einer Vielzahl von



Die Laufburschen der finsteren Bedrohung lassen sich nur schwer aus dem Weg räumen. Der Zauberspruch Feuersturm sollte jedoch Abhilfe schaffen und die Gegner in die Knie zwingen.



Mit einem ansehnlichen Repertoire von über 75 Zaubersprüchen bereitet der Magier aus seinen Feinden Frikassee zu. Sie sollten diesen Charakter jedoch möglichst geschützt in der Gruppe positionieren, da er keine hohe Rüstungsklasse aufweisen und somit schnell dahinsiechen kann.

## Das Team von Click Entertainment



Die Entwicklerfirma Click Entertainment, die in San Francisco ansässig ist und sich auf PC- und Konsolenspiele spezialisiert hat, wurde 1997 von Ben Haas und Doron Gartner ins Leben gerufen. Das Unternehmensziel definiert das Team folgendermaßen: „Wir wollen neue Maßstäbe in der elektronischen Unterhaltungsindustrie setzen, indem Spiele von höchster Qualität geschaffen werden." Wie Sie sicherlich schon bemerkt haben, erinnert *Throne of Darkness* stark an den Titel *Diablo* von Blizzard. Ist auch nicht allzu verwunderlich: Ben Haas und Doron Gartner gehörten einst zum ursprünglichen Designer-Team der *Diablo*-Riege. Trotz allem wollte Click Entertainment keine billige Kopie des damaligen Erfolgshits kreieren. „Wir stehen in gutem Verhältnis zu Blizzard und hatten die Erlaubnis, die Möglichkeiten, die *Diablo* mit seinem Spielsystem bietet, voll auszuschöpfen." Ähnlichkeiten sind also laut Information der Programmierer beabsichtigt.

Aufgaben gespickt. Für gelöste Aufträge erhalten Sie neue Rüstungsteile, Gold oder Charakterpunkte. Mit den Punkten können Sie neue Zauber und Fertigkeiten freischalten oder bereits verfügbare verstärken. Wählen Sie jedoch Ihre Fähigkeiten weise aus, wenn Sie Ihre Spielfiguren effizient gegen die Monsterhorden einsetzen wollen. Über 30 Arten von Feinden trachten Ihnen nach dem Leben – unter anderem Dämonen, Riesendrachen und untote Soldaten. Sollte einmal einer Ihrer Samurai dem Sensenmann das Händchen schütteln, schicken Sie den Leichnam zu seinen Freunden in den Schrein, um ihn mit magischer Energie wieder zu beleben. Die Energie ist jedoch nur begrenzt und lässt sich nicht mehr auffüllen. Bei vollständigem Verbrauch bleibt Ihnen nur noch der zuletzt gespeicherte Spielstand. Eine weitaus günstigere Alternative in brenzligen Situationen ist die Nutzung von Portalen, die Ihnen die Flucht in den Schrein ermöglichen. Ebenso schützt eine gute Ausrüstung vor einem zu schnellen Tod. Ihre gemeuchelten Gegner hinterlassen oftmals Kleidung und Waffen sowie Geld und Edelsteine. Aber auch in herumstehenden Tonnen und Schatztruhen befindet sich die eine oder andere Kostbarkeit. Per Druck auf die richtige Taste erscheint Ihr persönlicher Schmied, den Sie jedoch vorher durch ein Rätsel finden müssen, um seine Dienste in Anspruch nehmen zu können. Sobald Sie dem Gesellen Rüstungsteile, Edelsteine und natürlich ein Entgelt für seine Arbeit in die Hand drücken, entwirft er für Sie eine individuelle Ausstattung mit guten Statuswerten.

### Gruppenzwang

Für begeisterte Online-Spieler gibt es einen Mehrspieler modus. Bis zu 35 Haudegen finden sich auf einer Karte zusammen und bestreiten den „Kampf um den Hügel". Je sieben Spieler breiten sich auf den vier Burgen aus, die restlichen sieben stellen die Leutnants des Dunklen Kriegsherrn dar. Vier Modi stehen Zockern zur Verfügung. Bei „Waffenbrüdern" verbünden Sie sich mit einem der Nachbartürme und erklären dem Dunklen Kriegsherrn vereint den Krieg. In „Der große Hinterhalt" schlüpfen Sie in die Rolle der nach Rache dürsten-



**Der Berserker setzt seine Spezialattacke ein, die Berserkerwut. Mit dieser besonderen Fähigkeit verstärkt sich seine Angriffsschnelligkeit, so dass er die Gegner im Handumdrehen niedermetzelt.**



Ihre Gegner haben Sie umzingelt und ein Mitglied Ihrer Abenteuertruppe getötet. Jetzt nur nicht die Nerven verlieren.



Nicht nur Anhänger des Dunklen Kriegsherrn müssen Ihr Eisen fürchten, sondern auch eine Vielzahl von Fabelwesen.

den Daimyo und schalten systematisch die Konkurrenz aus, um allein mit Ihrem Team gegen die Bedrohung anzugehen. „Vernichten, alles vernichten" ist ein Deathmatch, bei dem nur der pure Überlebenswille zählt. Als letzte Variante bietet sich „Spezielle Allianzen" an. Ein durchdachtes und vor allem strategisches Zusammenspiel soll hier an erster Stelle stehen. Sie formieren mit den Besatzungsmitgliedern der Götterburgen bestimmte Truppen, die sich auf eine Angriffsmethode spezialisieren. Sprich: Lustiges Mischen der Mannschaften ist angesagt.

**Tanja Bunke**

## Throne of Darkness

| | |
|---|---|
| **Voraussichtlich:** | P 266, 32 MB RAM, Win9x/2000 |
| **Technik:** | Direct3D, DirectSound |
| **Spielerzahl:** | 35 Sp. Netzwerk/Internet, 1 Sp./CD |
| **Hersteller:** | Click Ent./Sierra |
| **Veröffentlichung:** | Ende 2001 |
| **Vergleichbar mit:** | Diablo, Diablo 2 |
| **Internet:** | http://www.sierra-throne-of-darkness.de |

**Spieleanteile**
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- ✗ Zufall
- Wirtschaft

*» Click Entertainment beweist mit Throne of Darkness, dass ein Diablo-Klon nicht unbedingt eine billige Kopie sein muss. «*



# Mit Mut und Magie

**Elfen, Fabelwesen und Magier passen eigentlich nicht in eine Welt voller Banditen, die Abschiedslieder mit Revolvern zwitschern. In Arcanum treffen diese Gegensätze jedoch aufeinander.**

Guter Einfluss: Bei Ihrer Reise treffen Sie auf feindlich gesinnte Monster und Tiere. Letztere unterwerfen Sie mit dem Zauberspruch Charm Beast. Oftmals gelangen Sie nur so mit heiler Haut aus einer brenzligen Situation.




Bei den Händlern können Sie Ihre bereits erlernten Fähigkeiten gegen Bezahlung einer geringen Goldmenge verbessern.

In der Welt von *Arcanum* geht's drunter und drüber: Die Technologie hat Einzug gehalten, sehr zum Leidwesen der Magier. Denn wer benötigt schon Feuerbälle und Blitze, wenn er die Gegner mit Schießeisen ausschalten kann? Ebenso ist der Gebrauch von Hexer-Portalen in Vergessenheit geraten, seitdem Zeppeline am Himmelszelt kreisen. Den Luxus einer Luftfahrt gönnt sich auch die noch namenlose Hauptfigur des Rollenspieles, verflucht jedoch die Benutzung, als das instabile Fluggerät zu Boden trudelt.

## Die Qual der Wahl

Bevor Sie sich als einziger Überlebender des Unglücks ins Abenteuer stürzen, befassen Sie sich zunächst mit der Charaktergenerierung. Zur Verfügung stehen acht männliche und vier weibliche Rassen wie Halbelf, Mensch oder Zwerg. Die Grundwerte, beispielsweise Intelligenz und Ausdauer, sind je nach Rassenwahl unterschiedlich. Eine Kindheitsgeschichte, die Sie Ihrem Charakter aus 45 Schemen zuweisen können, verleiht Ihrer Spielfigur einen zusätzlichen Bonus. So erhält Ihr Haudegen mit „Kind des Helden" einen Pluspunkt auf Stärke, reagiert aber allergisch auf böse Rassen. Da es in *Arcanum* keine festen Klassen gibt, beispielsweise Krieger oder Magier, steht es Ihnen frei, auf welche der 16 Zauber und 32 Fertigkeiten Sie Ihre erlangten Levelpunkte setzen. Die Hintergrundgeschichte erlaubt freies Handeln, das mehrere Ausgangsmöglichkeiten zulässt. Beispielsweise liegt es an Ihnen, ob Sie an einer Brücke den Zoll bezahlen oder den campierenden Räubern eins auf die Mütze geben, um den Fluss zu überqueren. Den Kampf gegen die Unholde des Landes fechten Sie jedoch nicht allein aus. Ihre Gruppe kann aus bis zu vier Charakteren bestehen und nach einiger Zeit treffen Sie sogar auf tollkühne Recken, die sich Ihnen freudig anschließen möchten. Im integrierten Mehrspielermodus dürfen Sie sich dann mit Gleichgesinnten im Kooperativmodus zusammentun oder in einem Wettstreit Ihre Kräfte messen.

**Tanja Bunke**

## Arcanum

| | |
|---|---|
| **Voraussichtlich:** | P 200, 32 MB RAM, Win9x/2000 |
| **Technik:** | Direct3D, DirectSound |
| **Spielerzahl:** | Unbegrenzt per Internet/Netzwerk, 1 Sp. pro CD |
| **Hersteller:** | Troika Games, Havas Int. |
| **Veröffentlichung:** | Juni 2001 |
| **Vergleichbar mit:** | Baldur's Gate 2, Diablo 2 |
| **Internet:** | www.havas.de |

**Spieleanteile**
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- ✗ Zufall
- Wirtschaft

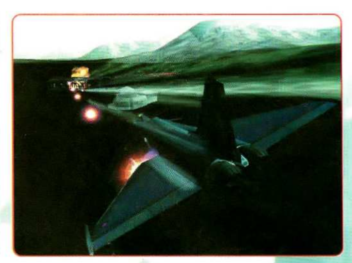
*» Umfangreiches Rollenspiel, bei dem der Spieler sowohl mit Zauberkräften als auch mit moderner Technologie gegen Monsterscharen angeht. «*

# PILOT WANTED!

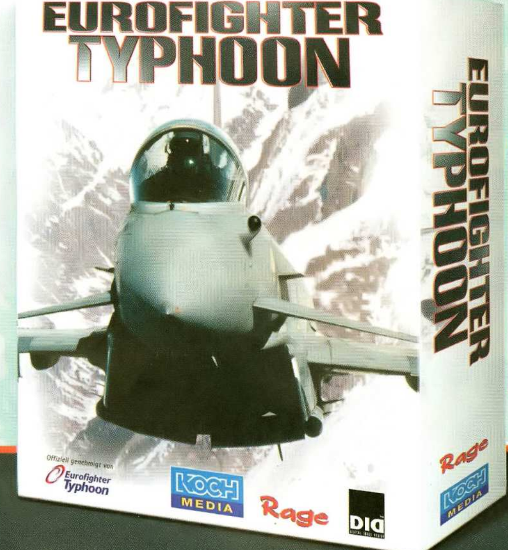
DIE ATEMBERAUBENDE HERAUSFORDERUNG! STELLEN SIE IHR KÖNNEN ALS EUROFIGHTERPILOT UNTER BEWEIS!







*Keine starren Missionen, hier läuft ein echter Krieg! Und wie in Wirklichkeit tauchen auch hier Geheimwaffen genau dann auf, wenn Sie sie nicht erwarten...*




## Historischer Hintergrund zu Eurofighter

Der Eurofighter ist eines der leistungs- und anpassungsfähigsten „Swing-Role" Kampfflugzeuge weltweit. Die Konstrukteure sind vier der führenden Luft- und Raumfahrtexperten Europas. Neben Alenia Aerospaza aus Italien, BAE-Systems und CASA in Spanien beteiligt sich auch EADS Deutschland an der Konstruktion des Eurofighters. Dieser verkörpert einen bis dato unerreichten Stand der Technik. Noch befindet sich der Kampfjet als Prototyp in der Testphase, die ersten Modelle sollen bereits im Jahr 2001 einsatzbereit sein.

*„Endlich ist eine Simulation im Anflug, die der Genrereferenz das Wasser reichen könnte. Die hochdynamische Kampagne sorgt für Abwechslung, Spezialereignisse lassen Storyelemente einfließen."*
Michael Schnelle, Gamestar

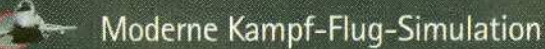
GameStar

*„Eurofighter Typhoon ist kein Flugsimulator der herkömmlichen Machart. Das Hauptaugenmerk legt DID auf die spannende Story. Wo sich normalerweise eine Mission an die andere reiht, erlebt der Spieler den brisanten Ost-West-Konflikt in Echtzeit."*
PC Action 06/2001

PC ACTION

*„Verdammt lange her, dass ich mit einer Flugsimulation so viel Spaß hatte wie mit Eurofighter Typhoon."*
Rüdiger Steidle, PC Games

PC Games



- Moderne Kampf-Flug-Simulation
- In Zusammenarbeit mit Eurofighter Typhoon
- Dynamischer Bodenkrieg, Einsatzziele und Verlauf der Kampagne variieren mit der Leistung des Spielers
- Trainingseinsätze, um sich mit der Steuerung der Maschine und der Benutzeroberfläche vertraut zu machen
- Zu Beginn des Spieles wählen Sie sechs Piloten aus; schauen Sie sich dazu die Vorgeschichte und Fähigkeiten jedes Piloten an und wählen Sie dann die Kombination
- Durchschnittlich 40 - 50 Stunden Spielzeit pro Kampagne
- Beaufsichtigung von sechs Piloten gleichzeitig und die Möglichkeit, jederzeit ins Geschehen einzugreifen




**www.kochmedia.com**

Info-Telefon in D: 0180/118 57 95
(7,99 Pf./Min. DTMS AG)
D: Lochhamer Straße 9, D-82152 Planegg
A: Tivoligasse 25, A-1120 Wien
CH: Poststraße 10, CH-9201 Gossau









# Wertungs-system

**Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.**

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vertraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen.

Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche Highend-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold". Dieses Markenzeichen – eine echte Kaufempfehlung – ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.




## Was bedeuten die Prozentwerte?

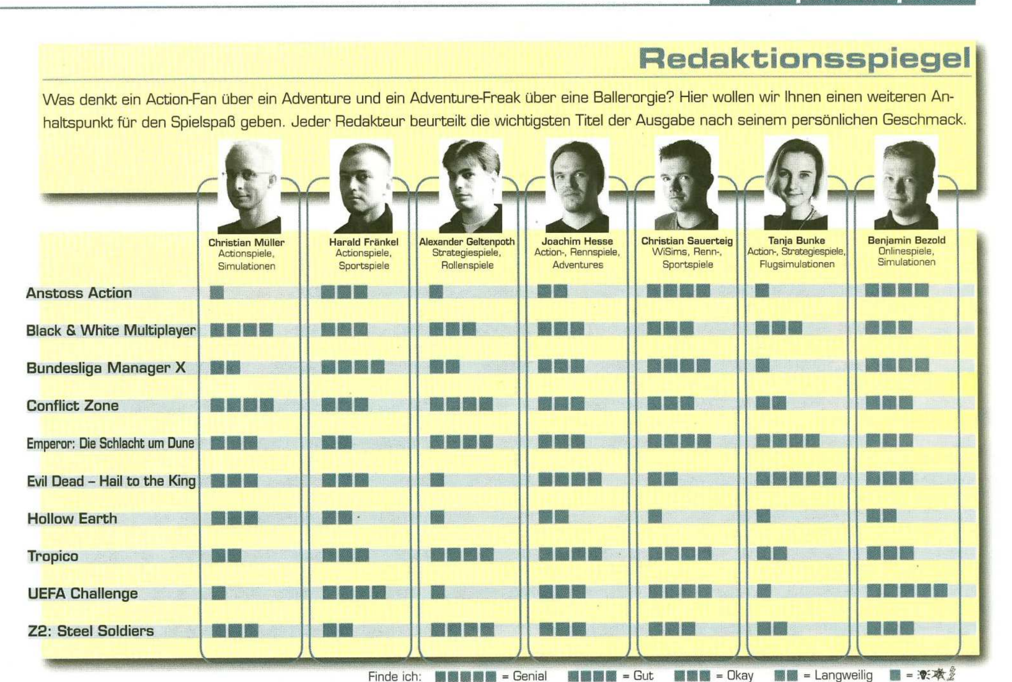
Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen?

| | | | |
|---|---|---|---|
| 91-100% | **Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung! | 41-50% | **Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet. |
| 81-90% | **Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren. | 31-40% | **Schwach:** Ab hier wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich bremst. |
| 71-80% | **Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben. | 21-30% | **Mangelhaft:** Spiele in den „20ern" sind langweilig, nicht zeitgemäß und haben große Mängel. |
| 61-70% | **Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genre-Fans eventuell brauchbar. | 11-20% | **Armselig:** Peinliches Machwerk, das nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet. |
| 51-60% | **Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen. | 0-10% | **Indiskutabel:** So schlecht, dass es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann. |

## Referenzen

Welche Spiele empfiehlt die Redaktion? Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert.

| | |
|---|---|
| **Actionspiel** | |
| Freespace 2 | Volition |
| Heavy Metal F.A.K.K. 2 | Ritual |
| Starlancer | Digital Anvil |
| **Action-Adventure** | |
| Dark Project 2 | Looking Glass |
| Drakan | Psygnosis |
| MDK 2 | Bioware |
| **Action-Rollenspiel** | |
| Deus Ex | Ionstorm |
| Diablo 2 | Blizzard |
| System Shock 2 | Looking Glass |
| **Adventure** | |
| Bladerunner | Westwood |
| Flucht von Monkey Island | Lucas Arts |
| Grim Fandango | Lucas Arts |
| **Aufbaustrategie** | |
| Anno 1602 | Sunflowers |
| Die Siedler 3 | Blue Byte |
| Die Völker | JoWooD |
| **Beat 'em Up** | |
| Iron & Blood | Acclaim |
| Virtua Fighter 2 | Sega |
| Virtua Fighter PC | Sega |
| **Denkspiel** | |
| Catan - Die erste Insel | Ravensburger |
| Chessmaster 8000 | The Learning Company |
| You don't know Jack 3 | Take 2 Interactive |
| **Echtzeitstrategie** | |
| Age of Kings | Microsoft |
| Homeworld | Havas Interactive |
| Moon Project | Topware Interactive |
| **Ego-Shooter** | |
| No One Lives Forever | Monolith |
| Clive Barker's Undying | Dream Works Int. |
| Wheel of Time | Legend |
| **Flipper** | |
| Pro Pinball - Big Race USA | Empire |
| Pro Pinball - Fantastic Journey | Empire |
| Pro Pinball - Timeshock! | Empire |
| **Flugsimulationen** | |
| B17 Flying Fortress | Wayward Design |
| European Air War | MicroProse |
| USAF | Electronic Arts |
| **Interaktiver Film** | |
| Die Versuchung | THQ |
| Tex Murphy Overseer | Eidos Interactive |
| The X-Files Game | Electronic Arts |
| **Jump & Run** | |
| Gifty | Cryo |
| Rayman 2 | Ubi Soft |
| Tonic Trouble | Ubi Soft |
| **Mehrspieler-Shooter** | |
| Counter-Strike | Havas Interactive |
| Indiziertes Spiel | Activision |
| Unreal Tournament | GT Interactive |
| **Rennsimulation** | |
| Grand Prix 3 | MicroProse |
| Pro Rally 2001 | Ubi Soft |
| Superbike World Championship 2001 | EA Sports |
| **Rennspiel** | |
| Motocross Madness 2 | Microsoft |
| F1 Racing Championship | Ubi Soft |
| Nice 2 | Magic Bytes |
| **Rollenspiel** | |
| Baldur's Gate 2 | Bioware |
| Gothic | Piranha Bytes |
| Ultima 9 | Electronic Arts |
| **Rundenbasierende Strategie** | |
| Alpha Centauri | Firaxis/EA |
| Call to Power 2 | Activision |
| Jagged Alliance 2 | Sir Tech/Topware |
| **Sonstige Simulationen** | |
| Black & White | Lionhead |
| M1 Tank Platoon 2 | MicroProse |
| Panzer Elite | Psygnosis |
| **Sportmanager** | |
| Anstoss 2 Gold | Ascaron |
| Anstoss 3 | Ascaron |
| Kicker Fußballmanager 2 | Heart-Line |
| **Sportspiel** | |
| FIFA 2001 | EA Sports |
| NBA Live 2001 | EA Sports |
| NHL 2001 | EA Sports |
| **Wirtschaftssimulation** | |
| Die Sims | Maxis |
| Patrizier 2 | Ascaron |
| Theme Park Manager | Electronic Arts |



## Redaktionsspiegel

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt für den Spielspaß geben. Jeder Redakteur beurteilt die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.

| | Christian Müller<br>Actionspiele, Simulationen | Harald Fränkel<br>Actionspiele, Sportspiele | Alexander Geltenpoth<br>Strategiespiele, Rollenspiele | Joachim Hesse<br>Action-, Rennspiele, Adventures | Christian Sauerteig<br>WiSims, Renn-, Sportspiele | Tanja Bunke<br>Action-, Strategiespiele, Flugsimulationen | Benjamin Bezold<br>Onlinespiele, Simulationen |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Anstoss Action | ■ | ■■■ | ■ | ■■ | ■■■■ | ■ | ■■■■ |
| Black & White Multiplayer | ■■■■ | ■■■ | ■■■ | ■■■ | ■■■ | ■■■ | ■■■ |
| Bundesliga Manager X | ■■ | ■■■■ | ■■ | ■■■ | ■■■■ | ■ | ■■■■ |
| Conflict Zone | ■■■■ | ■■■ | ■■■■ | ■■■ | ■■■ | ■■ | ■■■ |
| Emperor: Die Schlacht um Dune | ■■■ | ■■ | ■■■■ | ■■■ | ■■■■ | ■■■■ | ■■■ |
| Evil Dead – Hail to the King | ■■■ | ■■■ | ■ | ■■■■ | ■■ | ■■■■■ | ■■■ |
| Hollow Earth | ■■■ | ■■ | ■ | ■■ | ■ | ■ | ■■ |
| Tropico | ■■ | ■■■ | ■■■■ | ■■■■ | ■■■■ | ■■ | ■■■ |
| UEFA Challenge | ■ | ■■■■ | ■ | ■■■ | ■■■■ | ■ | ■■■■■ |
| Z2: Steel Soldiers | ■■■ | ■■ | ■■■■ | ■■■ | ■■■ | ■■ | ■■■ |

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ =

## Testkriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

### Spielspaß

Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht das Spiel Spaß? Ist die Atmosphäre gut? Gibt es Innovationen?

### Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir die allgemeinen Effekte sowie die Qualität der Sprachausgabe und der Musikstücke.

### Grafikdarstellung

Wir begutachten die Auflösung, wie flüssig das Spiel läuft, Spezialeffekte, Animationen und Oberflächenstrukturen.

### Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern lässt.

## Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win9x-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen.
b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio-, MP3- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

Hier finden Sie Hinweise zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten), OpenGL (plattformunabh. Schnittstelle), Glide (für alle 3dfx-Karten). T&L = Spezialeffekt von GeForce- und Radeon-Karten

Die Mindestanforderungen laut Hersteller. Außerdem erfahren Sie gegebenfalls, ob das Spiel auch unter Windows 2000 läuft.

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muss keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans. „1 Sp. pro CD" bedeutet, dass jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benötigt.

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

### Pac Man 3D

| | |
|---|---|
| Mindestens: | P 200 MMX, 32 MB RAM, Win9x/2000 |
| Sinnvoll: | PII 233, 64 MB RAM, Direct3D |
| Grafik: | DirectDraw, Direct3D, Glide, T&L |
| Sound/Musik: | DirectSound, AurealA3D, CD-Audio |
| Eingabegeräte: | Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash |
| Spielerzahl: | 16 Sp. Netzwerk, 1 Sp. pro CD |
| CD/HD: | 1,8 GB/450-680 MB |
| Internet: | www.mustersoft.de |
| Sprache: | Deutsch |
| Preis: | Ca. DM 80,- |
| Hersteller: | Mustersoft |
| Veröffentlichung: | Dezember |
| USK-Altersfreigabe: | Ab 16 Jahren |

*» Fazit: Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele. Besonders die Grafik ist brillant. «*

**Spieleanteile**
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

| | |
|---|---|
| Genre: | Ego-Shooter |
| Testversion: | Beta 0.95 |
| Steuerung: | Sehr gut |
| FFeedback: | Gut |
| Grafik: | 96% |
| Sound: | 89% |
| Mehrspieler: | 93% |
| Einzelspieler: | |

**93 %**

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-Leistungs-Verhältnis" zu tun.

**Fakten**

- Übungsmission
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 2 Kampagnen mit 32 + 2 (Bonus-) Missionen
- Rund 60 Truppeneinheiten mit 6 Erfahrungsstufen
- Rund 40 Gebäudetypen
- Lernfähige Kommandeure
- Einfluss von Zivilbevölkerung und Medien
- Editor

# Krieg & Frieden

**Panzer rasseln schwerfällig durch die Straßen. Über den grauen Dächern dröhnen Hubschrauber. Plötzlich schlägt eine Granate in ein Haus ein. Fenster bersten. Flammen. Rauch. Zivilisten schreien, rennen um ihr Leben. Panik! Zum Glück ist alles nur ein Spiel.**



**Echtes 3D:** Anhöhen bieten im Kampf durch höhere Schuss- und Sichtweiten taktische Vorteile. Im Bild ein GHOST-Trupp.

Ob *Conflict Zone* zu heftig ist? Zu zynisch? Weil es Krieg verhältnismäßig wirklichkeitsnah widerspiegelt? Diese Entscheidung überlassen wir gerne intelligenteren Menschen mit großen Zeigefingern. Fest steht, dass es ein Spiel ist und der gerenderte Introfilm eine bedrückende Atmosphäre aufbaut: Gezeigt werden Scharmützel zwischen Blauhelmsoldaten und Mitgliedern eines Terrorbundes; darüber hinaus aber auch, wie die Zivilbevölkerung und die Medien in Kriege verwickelt sind. Und genau das ist es, was Sie erwartet: ein zwar fiktives und in der (nahen) Zukunft liegendes, aber realistisch wirkendes Szenario. Die UNO und die NATO sind 2010 längst aufgelöst. Weil aber der Mensch nach wie vor das mörderischste Tier von allen ist, gibt es neue Friedenstruppen – die der International Corps for Peace (ICP). Der gegenüber


Blauhelmsoldaten stürmen eine umkämpfte Stadt – und ein Kameramann (rechts) macht Aufnahmen fürs Fernsehen.


**GHOST macht im Gefängnis aus Zivilisten gefährliche, weil fanatische Soldaten – und zwar per Gehirnwäsche.**


**Im Prinzip ist der Bau einer Basis einfach. Wenn da nur nicht das unübersichtliche Scroll-Menü (rechts unten) wäre.**

steht GHOST, ein ominöser Geheimbund großer multinationaler Gesellschaften und unabhängiger Länder. Dessen einziges Ziel ist es, die Interessen seiner Mitglieder zu wahren; zur Not auch mit kriegerischen Mitteln.

## Gut oder böse

Es liegt an Ihnen, welche der Parteien Sie betreuen wollen. Als General der Blauhelme müssen Sie anfangs bei einem Bürgerkrieg in der Ukraine eingreifen. Wollen Sie Ihr Glück als Feldherr von GHOST versuchen, steht zu Beginn eine Invasion des Niger an, weil der Geheimbund die dortigen Erdölvorkommen an sich raffen will – um das Monopol der OPEC zu brechen. Zugegeben, auf den ersten Blick ist *Conflict Zone* im Genre ähnlich einzigartig wie



**Gegen die so genannten taktischen Jäger hilft nur eine gute Flugabwehr. Hier verteidigen drei GHOST-Einheiten eine Brücke. Einer der flinken Jets wird sogar getroffen.**

# So spielt sich Conflict Zone

## Vier Helfer

Basis bauen, Gegner verhauen – so lautet das simple Motto gängiger Echtzeit-Strategie-Spiele häufig. *Conflict Zone* bietet neben diesem Grundprinzip einiges mehr. Zum Beispiel Kommandeure, die Teilaufgaben übernehmen (vgl. „Vier Helfer") und eine Ressourcenverwaltung der etwas anderen Art: Neben Energie aus Kraftwerken und Geld von der Heeresleitung benötigt der Spieler Ansehen, das er aus dem Umgang mit der Zivilbevölkerung schöpft („Medien-Macht"). Auch die Missionen gehen über die übliche „Hau alles wech"-Mentalität hinaus („Kopf-Einsatz").



1 Kommandeur-Auswahl
2 Zahl der zugeteilten Truppen
3 Erfahrungspunkte
4 Aktuelle Aufgabe
5 Verfügbare Kommandopunkte
6 Zuweisung von Kommandopunkten
7 Befehl „Basis errichten"
8 Befehl „Zivilisten befreien"
9 Befehl „Position angreifen"
10 Befehl „Position verteidigen"
11 Zuweisung von Truppen




Evans, einer von vier ICP-Kommandeuren, baut für uns einen Stützpunkt, nachdem wir ihr einen Teil unserer Kommandopunkte zugewiesen und den Befehl „Basis errichten" erteilt haben.

## Medien-Macht



Die ICP rettet Zivilisten, bringt sie in Flüchtlingslager und gewinnt dank der TV-Berichterstattung an Popularität.



GHOST kann Zivilisten per Gehirnwäsche zu Gefolgsleuten machen und setzt Kameraleute für Propagandazwecke ein.

## Kopf-Einsatz



Wie befreit man einen Kommandanten aus der Kriegsgefangenschaft? Mit einer List! Wir starten einen Scheinangriff ...



... locken den Feind aus der Basis, dringen von der anderen Flanke mit einem Einzelkämpfer ein und sabotieren den Knast.



Wenn Sie einfach achtlos durch die Prärie walzen, scheuchen Sie Wildtiere auf – und die wiederum den Feind ...

ein Britney-Spears-Fan in der Pubertät: Sie dürfen sich frei über die riesigen, bis zu 25 Quadratkilometer großen 3D-Karten bewegen und stufenlos zoomen. In nahezu jeder Mission gilt es, einen Stützpunkt aus dem Boden zu stampfen. Den müssen Sie manchmal für eine bestimmte Zeit verteidigen. Oder Sie rücken aus, um die Basis des Gegners fachgerecht zu renaturieren. Seine Einheiten (überwiegend Fahrzeuge und Fußvolk) scheucht der Spieler durch gemäßigte Klimazonen, Wüsten, die Tropen und Eislandschaften. So weit, so 08/15.

## Gar nicht blöd

Wer die drei Truppen-Verhaltenseinstellungen „Defensiv", „Strikt" und „Aggressiv" richtig einsetzt, erlebt aber ein erstes kleines Wunder. Es betrifft die künstliche Intelligenz (KI). Kollege Computer steht nämlich nicht immer nur blond in der Gegend herum, wenn man mal vergisst, sein nicht vorhandenes Händchen zu halten. Nein, er ergreift sogar klug Eigeninitiative, falls nötig. Zum Beispiel wenn es darum geht, Feinden mit größerer Schussreichweite auf den Pelz zu rücken. Zudem bietet *Conflict Zone* Befehle für einzelne Einheiten. So behandeln Sanitäter verwundete Kameraden, verteidigen Männer bestimmte Gebäude oder hopsen

# PRÜFSTAND

## Conflict Zone

### Pro & contra

- + KI der eigenen Einheiten
- + Einfluss von Medien und Zivilbevölkerung
- + Umfangreiche Übungsmission
- + Glaubwürdiges Szenario
- + Kommandeure; dadurch Schlachten an mehreren Fronten
- + Abwechslungsreiche Missionen
- + Briefings u. Zwischensequenzen
- + Grafik Einheiten/Gebäude
- + Beeindruckendes Intro
- − Fummeliges und unübersichtliches, weil zu scrollendes Baumenü
- − In späten Levels sehr schwierig
- − Grafik Umgebung/Effekte
- − Unpassende Gags bei Zwischensequenzen

### Sound & Musik

Nix Neues im Genre: Die Einheiten labern dem Spieler mit ihren Meldungen auf Dauer die Ohrläppchen ab („Ja, Sir! Natürlich! Okay, Sir! Los! Fangen wir an!", etc., blabla). Ansonsten hören Sie stimmungsvolle, klassisch angehauchte Musik sowie Wumms- und Brummgeräusche. Zwischensequenzen, TV-Sendungen und Missionsbeschreibungen wirken dafür dank der guten Synchronisierung sehr realistisch.



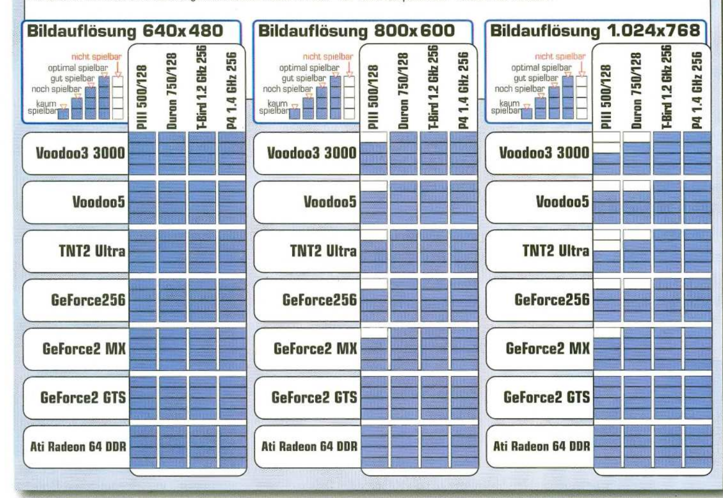

Detaillierte Figuren leben in verwaschener Landschaft.

### Grafik

Einheiten und Gebäude sind detailliert und sehen selbst dann hübsch aus, wenn der Spieler ganz nah zoomt. Schwächen zeigt *Conflict Zone* beim „Drumherum". Statt eines opulenten Feuerwerks gibt es während einer Explosion höchstens mal eine kurze Stichflamme samt Rauchwölkchen und eine Wackel-Kamerasicht zu bestaunen. Die Landschaft wirkt weitgehend verwaschen und dadurch nicht sonderlich realistisch.

### Leistungsmerkmale

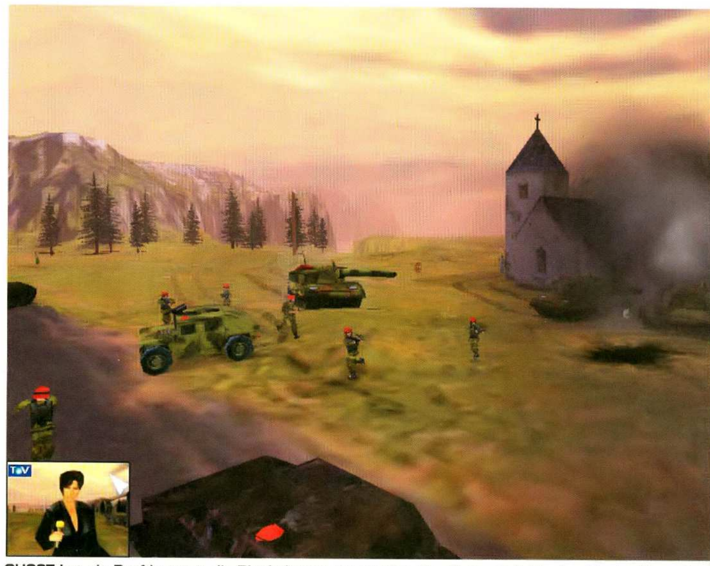
*Conflict Zone* ist mit der vom Hersteller angegebenen Mindestkonfiguration (PII 300) spielbar, allerdings sollten Sie Detailstufen, Auflösung und Sichtweite herunterschrauben. Allgemein gilt: Je mehr Hauptspeicher, desto mehr flutscht die Grafik. Besitzer von Ati-Karten bekommen eventuelle Probleme mit der Nebeldarstellung mit der Taste „G" in den Griff. Ansonsten sollten Sie unbedingt die aktuellsten Treiber für Ihre Komponenten installiert haben.



**Vergleich**

*Conflict Zone* stößt bei der Hitliste der Echtzeit-Strategie-Spiele, die auf den Bau von Basen setzen, in die Spitzengruppe vor – dabei ist der Titel der französischen Softwareschmiede Masa doch ein Erstlingswerk! Den nicht nur technisch herausragenden Genreprimus *The Moon Project* kann es zwar nicht hinter sich lassen, aber immerhin gleich zweimal die etablierte Konkurrenz aus dem Hause Westwood: *Alarmstufe Rot 2* hat alleine wegen der schwächeren KI keine Chance. Was es zu *Emperor* zu sagen gibt, verraten wir Ihnen ab Seite 86.

| | |
|---|---|
| The Moon Project | 92 % |
| Conflict Zone | 84 % |
| Emperor | 83 % |
| Alarmstufe Rot 2 | 79 % |




GHOST hat ein Dorf besetzt, die Blauhelmtruppen greifen ein. Stets ein kritischer Beobachter: das Fernsehen, deren Übertragungen zeitweise links unten eingeblendet werden.

bei Luftangriffen in Schutzbunker. Ein weiterer Unterschied zur Masse der anderen Strategicals betrifft die Ressourcen. Neben Energie aus Kraftwerken und Geld (Kommandopunkte genannt), das die oberste Befehlsleitung zuteilt, spielt Popularität eine wichtige Rolle. So lassen sich bestimmte fortschrittliche Technologien nur nutzen, wenn Sie Ihren Job gut machen.

## Anerkennung erwünscht

Als „Wächter des Friedens“ können Sie beispielsweise Flüchtlingslager bauen und Zivilisten per Hubschrauber aus Dörfern retten. In diesen Fällen berichtet das Fernsehen wohlwollend und Sie haben ein schönes Leben. Die Meinung der Weltöffentlichkeit juckt den Vertreter von der „Macht der Finsternis“ dagegen null. Er muss es lediglich schaffen, dass ihn seine Oberbosse lieb haben. Deshalb sammelt er ebenfalls Zivilisten, wirft sie aber in den Knast. Dort kriegen die digitalen Menschen eine kostenlose Gehirnwäsche verpasst und kommen als konvertierte Glaubenskrieger wieder heraus. Um den Beliebtheitsgrad weiter zu steigern, bastelt der GHOST-General eine Propaganda-Maschinerie. Er darf Kameraleute ausbilden, die mit in die Schlacht ziehen. Wenn's nach einem glorreichen Sieg aussieht, heißt's draufhalten. Stehen die Chancen schlecht, wird der hörige Reporter flink zurückgezogen.

## Mission Impossible?

In der sechsten Mission teilt Ihnen die oberste Heeresleitung den ersten Kommandeur zu. Bis zu vier dieser Gesellen stehen später unter Ihrer Fuchtel und bauen auf Befehl eigenständig Basen, verteidigen Stützpunkte, starten Angriffe oder kümmern sich um Zivilisten. Aus diesem Feature resultieren unter anderem anspruchsvolle Schlachten




Und es gibt ihn also doch: Wir haben den Yeti entdeckt!



Spion in Arbeitskleidung: Er ist für den Gegner (fast immer) unsichtbar und deshalb im Spiel transparent dargestellt.




**Auf der Cover-CD**

**Blauhelme im Einsatz**
So spielt sich die ICP.
**PCA06 Angespielt Conflict.mpg**

Kommentar



**Harald Fränkel**

*Wer denkt, vier Kommandeure erledigen locker alle lästige Fitzel-Arbeit, denkt vermutlich auch, dass Word einen Test des Monats selbst schreibt. Nö, nö, dieses Spiel ist komplexe Grübel-Kost und die mutmaßlichen Hilfskräfte entpuppen sich als das, was sie nüchtern betrachtet sind: ein zusätzliches Feature. Mir als Action-Fan wurde das Gewurstel in höheren Levels zu unübersichtlich. Die Idee mit den Medien fand ich dagegen so klasse, dass ich – ein Strategie-Allergiker – viel weniger Eiterbläschen bekam als erwartet. So, Geltenpoth, jetzt verraten'S' den Lesern, was professionelle Denker über das Spiel denken.*

Kommentar

**Alexander Geltenpoth**

*Mach ich, Fränkel: Über die Präsentation des Spiels lässt sich streiten, sowohl was die Grafikqualität angeht als auch die angeblich witzigen Gags, die im Spiel und den Zwischensequenzen verwurstet sind. Egal, auf den Inhalt kommt es an und hier setzt Conflict Zone neue Maßstäbe. Erstmals in diesem Genre ist die KI der eigenen Einheiten so gut, dass ich mich nicht fragen muss, ob Soldaten striktes Denkverbot haben. Um Nebensächlichkeiten brauchen Sie sich also nicht zu kümmern, vielmehr dürfen Sie sich auf die abwechslungsreichen und mit tollen Ideen gespickten Missionen konzentrieren.*

an mehreren Fronten gleichzeitig. Spielentscheidend kann sein, welchen Charakter Sie für welche Aufgabe einsetzen. Aufseiten von GHOST ist beispielsweise Walker auf Angriffe spezialisiert, Clayfield auf Verteidigung und Holloway kennt sich am besten mit Sabotage-Einsätzen aus. Kommandeur Sparrow, die einzige Frau im Quartett, glänzt durch ihre Vielseitigkeit. Die meisten Einsätze sind alles andere als öde. Beispiel ICP: Sie schleichen mit Einzelkämpfern möglichst unbemerkt von Patrouillen durch die Pampa, um letztendlich eine Chemiefabrik zu sprengen; eskortieren den Präsidenten von Malaysia; entschärfen mit einem Spion in einem GHOST-Hauptquartier Atomsprengköpfe oder räumen auf einem Gebirgspass Minen, um ein von der Außenwelt abgeschnittenes Dorf zu befreien. In letzterem Fall sollte Ihnen keinesfalls ein doofer Fehler unterlaufen: Bauen Sie bloß kein Flüchtlingslager, ehe nicht der letzte Sprengsatz entfernt ist! Die Bevölkerung würde sich begeistert auf den Weg zur Helferstation machen und direkt in eine tödliche Falle tappen.

## Taktische Tricks

Bei *Conflict Zone* sind vielerlei Kniffe möglich. Wer beispielsweise ein Dorf von GHOST-Truppen befreien möchte, sollte nicht einfach blind drauflosballern, dabei Zivilisten verletzten und somit Popularität einbüßen. Geschickter ist es, einen schnellen Jeep zu schicken, um die feindlichen Verbände vor dem vernichtenden Schlag aus der Siedlung zu locken. Dagegen kann ein Terroristen-Führer im Gefängnis konvertierte Soldaten taktisch klug einsetzen, weil sie die ICP dank der Straßenklamotten allzu gern für Zivilisten hält. Tja, im Krieg ist bekanntlich alles erlaubt. Wir haben es ja bereits geschrieben: Wir sind froh, dass *Conflict Zone* nur ein Spiel ist.

**Harald Fränkel**



Missionsbeschreibungen mit öden Textwüsten? Nein! Render-Filme und TV-Nachrichten machen das Spiel lebendig.

### Conflict Zone

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | PII 300, 128 MB, 3D-Karte, Win9x/Me/2000 |
| **Sinnvoll:** | PIII 500, 128 MB, GeForce2, Maus m. Rad |
| **Grafik:** | Direct3D |
| **Sound/Musik:** | DirectSound, DirectSound3D |
| **Eingabegeräte:** | Tastatur, Maus |
| **Spielerzahl:** | 8 Sp. Netzw. u. 4 Sp. Internet/1 Sp. pro CD |
| **CD/HD:** | 614 MB/600 MB |
| **Internet:** | www.ubisoft.de/produkte/conflictzone |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | Ca. DM 90,- |
| **Hersteller:** | Masa/Ubi Soft |
| **Veröffentlichung:** | 24. Mai |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ab 16 Jahren |

**Spieleanteile**: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

*» Anspruchsvolle Echtzeit-Strategie mit viel Hirn und frischen Ideen. Ein prima Titel für Profi-Denker. «*

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Echtzeit-Strategie |
| **Testversion :** | v1.0 (Deutsch) |
| **Steuerung:** | Gut |
| **FFeedback:** | – |
| **Grafik:** | 80 % |
| **Sound:** | 78 % |
| **Mehrspieler:** | 87 % |
| **Einzelspieler:** | |

**84 %**

**Fakten**

- Taktische Manöver im Vordergrund
- Ressourcenmanagement sekundär
- Enormer Zeitdruck
- Spielgeschwindigkeit nicht einstellbar
- Strategisch sehr anspruchsvoll
- Hoher Schwierigkeitsgrad

CAPT:ZOD

# Männer aus Stahl

Sämtliche Zwischensequenzen sind in diesem Comic-Stil gehalten.

Ein zerbeulter Kriegsveteran wie Captain Zod lässt sich natürlich nicht vom hinterhältigen Friedensgeschwätz der feindlichen Roboter einlullen, sondern schickt Sie direkt an die Strategiespiel-Front, um der Sache auf den Grund zu gehen.




Gerade am Anfang jeder Mission startet der Computergegner Angriffe auf Ihr Hauptquartier. Hier wird er jedoch locker zurückgeschlagen, da die erste stationäre Verteidigung schon steht.

Unerbittlich bekriegen sich die beiden Roboter-Staaten bis aufs Maschinenöl, aber dann vereinbaren die Politik-Roboter beider Seiten unter dem Druck der Medien trotzdem einen Waffenstillstand und beordern die Militärs zurück. Endlich Frieden nach den zahllosen Schlachten, die Sie schon im Vorgänger miterlebt haben? Ihr Vorgesetzter, der misstrauische Captain Zod, lässt sich jedoch nicht davon abhalten, gegen das Abkommen zu verstoßen und eine Patrouille ins Niemandsland zu entsenden, um die Gegner im Auge zu behalten. Dumm nur, dass der genauso argwöhnische Feind einen ähnlichen Plan verfolgt. Damit ist der nächste militärische Zwischenfall programmiert und die Kampfhandlungen flammen erneut auf. Schlimmer noch, beide Seiten fühlen sich betrogen. Jetzt ist an einen Frieden nicht mehr zu denken. Zum Glück gehören Sie zum Stab von Captain Zod, der Ihnen die Befehlsgewalt in den 30 wichtigsten Schlachten anvertraut. Es obliegt also Ihrem strategischen Genie, das Kriegsglück zu wenden, indem Sie schnell und entschlossen die richtigen Entscheidungen treffen.



## Hektisches Manöver

Was die Spielweise anbelangt, tritt *Z2* in die Fußstapfen seines Vorgängers und überrascht erneut mit einem fürs Genre untypisch rasanten Echtzeit-Erlebnis. Hier brauchen Sie nicht mühsam Rohstoffe zu sammeln, sondern bekommen automatisch jede Sekunde einen bestimmten Betrag Credits auf Ihrem Konto gutgeschrieben. Die Höhe hängt allein von der Zahl der Territorien ab, die Ihre Truppen kontrollieren. Gerade deswegen gestalten sich jedoch die ersten Minuten in jeder Mission besonders hektisch, da Sie einen möglichst großen Bereich der Karte besetzen müssen, um nicht langfristig gegen eine Übermacht zu kämpfen. Wagen Sie sich aber zu weit vor, weil Sie Ihre zu Beginn nur spärlichen Truppen auf zu viele Territorien verteilen, können Sie das eroberte Gelände kaum verteidigen. Die auf wenigere Sektoren konzentrierten und damit zahlenmäßig überlegenen Gegner überrennen dann meist schnell Ihre unzureichend besetzten Gebiete. Die goldene Mitte lässt sich nur schwer in der knappen Zeit abschätzen, besonders weil man die Spielgeschwindigkeit nicht einstellen kann. Wie schon im Vorgänger ist es in *Steel Soldiers* aus diesem Grund leider völlig normal, dass Sie zwei bis drei Anläufe brauchen, um die richtige Strategie für die missionsentscheidenden ersten Schritte zu finden.




Sechs Klimazonen sorgen für optische Abwechslung. Die letzten fünf der 30 Missionen finden in dieser öden Landschaft statt.




Nur wenige Einheiten können sich gegen Angriffe aus der Luft verteidigen. Diese Infanteristen tragen jedoch Raketenwerfer.



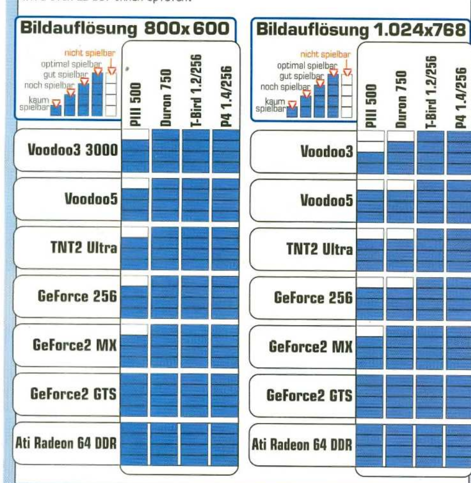

Die Brücke ist zerstört, so dass die feindlichen Roboter durch die Schlucht rennen müssen, um einen Angriff zu starten.

# Z2 - Steel Soldiers

## PRÜFSTAND

### Leistungsmerkmale

Die Prozessor-Geschwindigkeit ist für dieses Spiel nicht so entscheidend wie die Größe Ihres Hauptspeichers (RAM). Je größer Ihr RAM-Speicher, desto flüssiger wird sich *Z2* bei Ihnen spielen.




### Grafik

Oberflächentexturen und Einheiten wirken aus manchen Perspektiven hervorragend, aus einer anderen Ansicht macht die gleiche Szene seltsamerweise aber nur einen durchschnittlichen Eindruck. Trotz hoher Auflösungen reizt die Engine kaum die Fähigkeiten heutiger Grafikkarten aus.

### Pro & contra

- ⊕ Taktisch anspruchsvoll
- ⊕ Kurzweilig und spannend
- ⊕ Sofort Action
- ⊕ Abwechslungsreiche Missionen
- ⊕ Akzeptable, im Comic-Stil erzählte Hintergrundstory
- ⊖ Etwas übertrieben hektisch
- ⊖ Kleine Mängel der Steuerung
- ⊖ Ausprobieren führt schneller zum Ziel als Nachdenken

### Sound & Musik

Highlight der Akustik ist die Sprachausgabe: Mit witzigen Kommentaren lockern die Roboter wie schon im Vorgänger das ansonsten stressige Spiel auf. Die Soundeffekte - größtenteils Waffenlärm und Explosionen - könnten etwas realistischer klingen. Leider ist die Musik etwas zu ruhig für den hektischen Spielverlauf und bleibt schon deswegen sehr dezent im Hintergrund.

### Steuerung

Scrollen, Drehen, Zoomen: Sie haben die volle Kontrolle über die Kamera. Allerdings ist die Steuerung nicht gerade ideal gelöst. Es ist relativ schwierig, die Übersicht zu behalten, ohne dass die Einheiten durch die Zoomstufe so klein werden, dass sie sich kaum noch anklicken lassen. Gerade schnell heranstürmende Gegner werden da schon mal verfehlt.

## Maschineller Nachschub

Etwas mehr Verwaltungsaufwand als im Vorgänger bleibt Ihnen in *Z2* nicht erspart. In Ihrem Hauptquartier dürfen Sie Konstruktionsroboter herstellen, die nicht nur alle Einheiten reparieren und stationäre Geschütze aufbauen, sondern auch ganze Produktionsstätten aus dem Erdboden stampfen können. Je nach Technologiestand lassen sich in den verschiedenen Fabriken neue Roboter, Fahrzeuge, Schiffe und sogar Helikopter zusammensetzen. Auf Wunsch läuft die Einheitenproduktion zum Glück weitgehend automatisch ab, so dass sich der endlos produzierte Nachschub an einem von Ihnen festgelegten Platz sammelt. Damit können Sie sich nach der hektischen Startphase um die wirklich wichtigen Aufgaben kümmern, nämlich eine passende Verteidigungs- und Angriffsstrategie zu entwerfen.

## Schweres Gelände

Unterschiedlichst bewaffnete Infanteristen, Panzer, Raketenwerfer, Artillerie und sogar Spione, Sprengstoffexperten und Helikopter gehören zur Einheiten-Palette von *Z2*. Geschwindigkeit, Panzerung, Sichtweite, Feuerkraft und Schussweite der Einheiten unterscheiden sich stark genug, um eine Vielfalt strategischer Möglichkeiten zu bieten. *Steel Soldiers* berücksichtigt alle denkbaren Auswirkungen des 3D-Terrains – abgesehen von Brücken und Schluchten stellen also auch Berge strategische Schlüsselpositionen dar. Darü-

### Vergleich

*Z2* nimmt eine Sonderstellung im Genre ein. Es ist ähnlich auf Taktik fixiert wie *Ground Control*, verzichtet dabei aber nicht auf Basisbau und Einheitenproduktion und ist in dieser Hinsicht eher mit *Emporer* vergleichbar. Optisch muss sich *Z2* diesen beiden Konkurrenten geschlagen geben, bietet dafür aber das bessere Missionsdesign. Eine ähnlich einzigartige Spielweise kann nur noch *Metal Fatigue* vorweisen, das aber im Punkt Atmosphäre weit dahinter zurückbleibt.

| | |
|---|---|
| Ground Control | 86% |
| Emporer: Schlacht um Dune | 83% |
| Z2: Steel Soldiers | 80% |
| Metal Fatigue (abgewertet) | 78% |




Ein Konstruktionsroboter errichtet eine Fabrik, während einige Panzer die Basis angreifen.

**Kommentar**

**Alexander Geltenpoth**

*Z2 bietet mehr Action im Genre als jedes andere Spiel und fordert selbst erfahrene Strategen in jedem der drei Schwierigkeitsgrade. An ein gemächliches und sorgfältig geplantes Spielchen ist aber nicht mehr zu denken, dafür ist Steel Soldiers viel zu hektisch. Entscheiden Sie selbst: Wenn Ihnen bei herkömmlichen Echtzeit-Strategiespielen fast die Füße einschlafen, obwohl Sie die Spielgeschwindigkeit aufs Maximum geregelt haben, ist Z2 für Sie goldrichtig.*



Ein Transporter setzt einige Einheiten ab, mit denen Sie eine feindliche Basis erobern müssen.

ber hinaus werden Ihnen feindliche Einheiten nur angezeigt, wenn sie sich in Sicht- oder Radarreichweite eigener Truppen befinden. Deswegen haben Überfälle auf schlecht verteidigte Territorien hinter der Frontlinie oft bessere Erfolgschancen und sind zudem noch materialsparender als brachiale Frontalangriffe. Zu Ihrem Leidwesen werden Sie feststellen, dass auch der Computergegner immer wieder versucht, Sie mit solchen Attacken zu überrumpeln, aber genau das macht den Reiz von *Z2* aus. Ein hartes, aber faires Spiel, eben eins für Männer aus Stahl.

**Alexander Geltenpoth**



In dieser Eiswelt hat die Flotte ein gegnerisches Schiff versenkt. Die Trümmerteile fliegen noch durch die Luft.

## Z2 - Steel Soldiers

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | PII 266, 64 MB RAM, Win95/98/2000 |
| **Sinnvoll:** | PIII 500, 128 MB RAM |
| **Grafik:** | Direct3D |
| **Sound/Musik:** | DirectSound |
| **Eingabegeräte:** | Maus, Tastatur |
| **Spielerzahl:** | 8 Sp. Netzw., 8 Sp. Internet/1 Sp. pro CD |
| **CD/HD:** | 680 MB/700 MB |
| **Internet:** | www.bitmap-brothers.co.uk |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | Ca. DM 90,- |
| **Hersteller:** | Bitmap Brothers/Big Ben |
| **Veröffentlichung:** | Anfang Juni |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ab 12 Jahren |

**Spieleanteile**
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

| | |
|---|---|
| **Genre:** | **Echtzeit-Strategie** |
| **Testversion:** | **v1.001** |
| **Steuerung:** | **Befriedigend** |
| **FFeedback:** | – |
| **Grafik:** | 77% |
| **Sound:** | 78% |
| **Mehrspieler:** | 84% |
| **Einzelspieler:** | 80% |

*» Hektische Taktik: rasante und anspruchsvolle Arcade-Strategie für Schnelldenker und Mausakrobaten «*

Ein Rudel verbündeter Sardaukar nimmt uns die Drecksarbeit ab und zerlegt diese Basis der Ordos fachmännisch.

**Fakten**

- Neue 3D-Engine sorgt für grandiose Grafik
- Konventionelle Spielweise wie in *C&C*
- 3 Parteien mit eigener Kampagne
- 5 potenzielle Bündnispartner
- Nichtlinearer Spielverlauf
- 120 Minuten Videosequenzen
- Basiert auf Frank Herberts SciFi-Welt

# Die Wüste lebt

Dune, der größte Sandkasten der Galaxis. Drei Adelshäuser haben sich auf ihrem Lieblingsspielplatz eingefunden und gewaltige Heere rüsten sich zur Schlacht. Doch die Wüste hat diesmal einige Überraschungen für die Streithähne bereit.


Ein Wurm vernichtet sämtliche Einheiten in seiner Umgebung.

Wirbelstürme, die Infanteristen mit sich reißen, und riesige Sandwürmer, vor denen selbst gigantische Kriegsmaschinen nicht sicher sind – das ist Dune, der Wüstenplanet. In der dritten Fassung des Spiels setzt Westwood erstmals auf eine echte 3D-Grafik, um die besondere Optik und Atmosphäre der abenteuerlichen Umgebung perfekt in Szene zu setzen. Übergroße Schlachtkolosse, konventionelle Panzer und im Vergleich dazu winzige Infanteristen sind detailliert und ihre Bewegungen wirken natürlich. Trotz der öden Wüstenoberfläche ist es Westwood gelungen, dem Auge etwas Abwechslung zu bieten: In der Sonne verblichene Wracks und Knochen, schroffe Felsen, Sanddünen in bizarren Formen und manchmal sogar die Überreste eines verendeten Wurms sorgen für eine willkommene Unterbrechung zum sonst eintönigen Sandboden. Mit der Kamera dürfen Sie Ihren Blick frei schweifen lassen, in eine hohe Draufsicht zoomen oder aber relativ knapp über der Oberfläche zum Horizont blicken. Die Wahl der Perspektive geht leicht von der Hand, was aber nicht weiter wichtig ist, denn einmal nach den eigenen Wünschen eingestellt, besteht kein Grund mehr, die Ansicht zu wechseln.

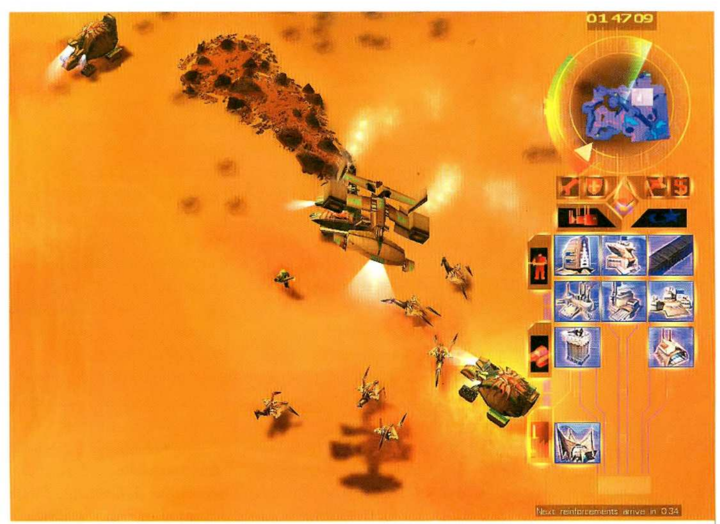

Schlechte Gegner-KI: Ein anscheinend suizidgefährdeter Infanterist greift alleine fünf Devastatoren an und haucht sein Leben aus.


Windhosen gehören auf Dune zum Alltag. Die Infanteristen sind verloren, da hilft auch kein panisches Rumballern mehr.

**Vergleich**

Optik allein ist nicht alles. Im Vergleich zu *Conflict Zone* fehlt es *Emperor* an innovativen Ideen und guter KI. Der Konkurrenz aus dem eigenen Haus hingegen kann *Emperor* zeigen, wo es langgeht: Die Qualität des Inhalts ist zwar identisch, aber die veraltete 2D-Grafik von *Alarmstufe Rot 2* einfach nicht mehr zeitgemäß. Abgesehen von den Videosequenzen kann *Emperor* dem Genreprimus *Moon Project* in keinem Punkt das Wasser reichen.

| | |
|---|---|
| The Moon Project | 92 % |
| Conflict Zone | 84 % |
| Emperor | 83 % |
| Alarmstufe Rot 2 | 79 % |



Die Tleilaxu haben diesen Ordos-Sammler infiziert. Er nimmt nun langsam Schaden und verwandelt sich am Ende selbst in eine Tleilaxu-Bestie, die wieder andere Einheiten infizieren kann.

## Wie im Kino

Die Story setzt Westwood genau dort an, wo *Dune 2000* endete: Der Kaiser ist tot und die drei mächtigen Häuser der Atreides, Harkonnen und Ordos werden von der Weltraumgilde angehalten, unter sich einen Nachfolger zu bestimmen; selbstverständlich nicht durch eine friedliche Wahl, sondern in einem blutigen Gefecht auf Dune, dem Wüstenplaneten. Die Parallelen zum Roman von Frank Herbert, dem Kinofilm und dem Fernsehdreiteiler sind äußerst gering. Westwood hat sich lediglich den Hintergrund geschnappt und eine völlig neue Geschichte geschrieben. Zugegeben, die brutale Umwelt Dunes mit ihren Sandstürmen und riesigen Würmern sowie die unterschiedlichen Fraktionen und Völker eignen sich perfekt für ein abwechslungsreiches Echtzeit-Strategiespiel, in dem die Atmosphäre nicht zu kurz kommt. Hier scheute Westwood auch keine Kosten und Mühen: Die eigentlichen Spieldaten befinden sich auf einer CD. Sämtliche Videos kommen hingegen je nach gewähltem Herrschaftshaus von einer der drei zusätzlichen Silberlinge. Nach jeder erfüllten Mission dürfen Sie also eine Filmsequenz genießen, die Sie gleich auf den nächsten Einsatz einstimmt.

## Qual der Wahl

Aus den fünf potenziellen, untereinander verfeindeten Bündnispartnern dürfen Sie zwei auswählen, die Ihrem Haus mit Technologien und Truppen zur Seite stehen. Jedoch müssen Sie erst das Vertrauen dieser Fraktionen gewinnen, indem Sie ihnen einen Dienst erweisen. Im letzten Video haben Sie beispielsweise mitbekommen, dass die Fremen von einem feindlichen Haus bedrängt werden und Hilfe brauchen. Für die nächste Mission steht dann garantiert ein Territorium als Einsatzort auf der Übersichtskarte zur Auswahl, in dem sich eine Siedlung der Fremen befindet. Wollen Sie die Ureinwohner von Dune und ihre starken Infanteristen tatsächlich als Verbündete gewinnen, bietet sich jetzt die optimale Gelegenheit. Jedes Haus darf sich seine beiden Bündnispartner fast frei auswählen. Allerdings fällt es den Ordos leicht, sich die Unterstützung der IX oder der Tleilaxu zu sichern, wohingegen die stolzen Krieger der Fremen und Sardaukar eine Abneigung gegen das verschlagene Handelsimperium haben. Ein treuer Bündnispartner zahlt sich


Das Shuttle landet im Raumhafen. Die bestellten Truppen werden kurz darauf ausgeladen.


Einige Ornithopter haben diesen Sammler im Visier und beharken ihn mit Raketen.

# Emperor

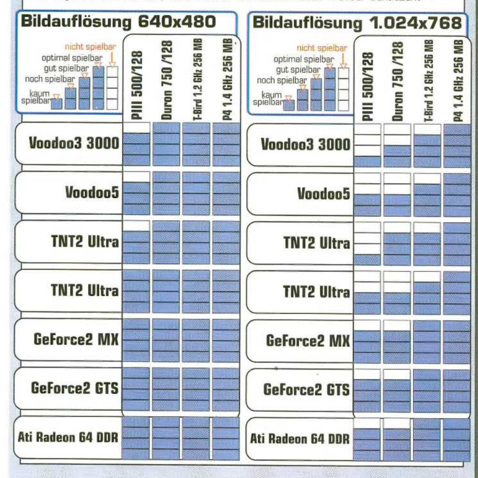
PRÜFSTAND

## Sound & Musik

Die Musik von *Emperor* ist zwar nicht so dynamisch wie in *Alarmstufe Rot*, erfüllt aber ihren Zweck und stützt die Atmosphäre. Je nach Einheitentyp variieren Sprachausgabe und Soundeffekte, was für die nötige Abwechslung sorgt und sich als echte Spielhilfe herausstellt.

## Leistungsmerkmale

*Emperor* ist ein recht aufwendig zu berechnendes Spiel. Um bei vollen Details einen flüssigen Spielablauf zu erhalten, ist schon ein Kraftpaket mit 600 MHz vonnöten. Die Performance verschlechtert sich mit zunehmender Einheitenzahl. Besitzer von Voodoo5-Karten können unter Umständen Probleme bekommen. Achten Sie in jedem Fall darauf, dass Sie nur die aktuellsten Treiber benutzen.




## Pro & contra

- + Enorm viele und aufwendige Videosequenzen
- + Dichte Atmosphäre
- + Grandiose Grafik
- + 3 Mehrspieler mit einer Packung
- ++ Nichtlineare Story, gute Wiederspielbarkeit
- − Nichtlineare Story, etwas eintönige Szenarien
- − Kleine Steuerungsmängel

## Steuerung

Abgesehen von der neuen Kamerakontrolle, an der es wenig zu bemängeln gibt, entspricht die Steuerung mitsamt den kleinen Mankos der C&C-Serie: Unterschiedliche Einheitentypen auf einem Haufen müssen Sie mühsam per Hand auseinander sortieren. Sammler bringen sich bevorzugt selbst in Gefahr, obwohl sie sich jederzeit von einem Carryall in Sicherheit bringen lassen könnten.

## Grafik

Für eine optimale Spielbarkeit bleibt Ihnen auf langsameren Rechnern nichts anderes übrig, als die Grafikdetails deutlich zu reduzieren und als Auflösung 640x480 Pixel auszuwählen. Ansonsten kommt es in den größeren Schlachten zwangsläufig zu üblen Performance-Einbrüchen.



Der Mentat der Atreides verhandelt mit dem Anführer der Fremen. Im Hintergrund sind die Räder eines Sammlers sichtbar.

doppelt aus: Sie können fortan dessen Spezialeinheiten selbst produzieren. Außerdem treffen in manchen Missionen ganze Rudel verbündeter Truppen ein, die selbstständig Ihre Feinde angreifen.

### Es kann nur einen geben

Gerade durch die Bündnispartner und die zugehörige Story gestalten sich etliche Missionen deutlich interessanter, denn normalerweise ist Ihre Zielsetzung recht simpel: Vernichten Sie jeden Gegner im Sektor. Auf Dauer ist das ziemlich eintönig und langweilig. Wie schon in allen vorherigen Echtzeit-Strategiespielen von Westwood bekleckert sich die Gegner-KI nicht gerade mit Ruhm. Demzufolge spielen sich fast alle Szenarien identisch: Sie errichten eine Basis mit starken Verteidigungsanlagen, an denen sich die angreifenden Feinde die Zähne ausbeißen. In aller Ruhe stellen Sie dann eine große Streitkraft zusammen, mit der Sie die gegnerische Basis im Sturm überrennen. Einzig und allein durch ein Skript vorbestimmte Ereignisse sorgen für Abwechslung in diesem monotonen Ablauf, leider jedoch eher selten. Von den KI-Problemen sind natürlich auch wieder Ihre Einheiten betroffen. Speziell die Sammler verhalten sich in manchen Situationen ausgesprochen dämlich und lassen sich abknallen, obwohl sie sich jederzeit von einem Carryall aus der Gefahrenzone bergen lassen könnten.

**Alexander Geltenpoth**



Der Scharfschütze nimmt die explosiven Fässer aufs Korn und beschädigt so den Harkonnen-Devastator schwer.

## Kommentar

Alexander Geltenpoth

*Gratulation zur tollen Grafik-Engine, mit der sich Westwood endlich von der veralteten 2D-Ansicht verabschiedet. Schade, dass die Softwareschmiede aus Las Vegas nicht auch etwas mehr Mut zur Innovation für die Punkte KI und Missionsdesign aufbrachte, aber dem durchschnittlichen Echtzeit-Strategiespieler bietet Emperor auch so alles, was das Herz begehrt: einfache Spielbarkeit und Steuerung, sehr hübsche Grafik, geniale Story mit zahllosen Videosequenzen und Missionen im Design-Stil der C&C-Serie.*




Hübsches Feuerwerk: Mit einem ordentlichen Krachen explodiert das Gebäude und Trümmer fliegen durch die Luft.



Die Ordos versuchen, den Angriff der Atreides mit grünen Giftgaswolken abzuwehren, aber die Mechs stört das kaum.



## Emperor: Die Schlacht um Dune

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | PII 350, 64 MB RAM, Win95/98/2000 |
| **Sinnvoll:** | PIII 600, 128 MB, 16 MB Grafikkarte |
| **Grafik:** | Direct3D |
| **Sound/Musik:** | DirectSound |
| **Eingabegeräte:** | Maus, Tastatur |
| **Spielerzahl:** | 8 Sp. Netzw., 8 Sp. Internet/3 Sp. pro Spiel |
| **CD/HD:** | 2.500 MB/650 MB |
| **Internet:** | www.westwood.com |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | Ca. DM 90,- |
| **Hersteller:** | Westwood/EA |
| **Veröffentlichung:** | 14.6.2001 |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ab 16 Jahren |

**Spieleanteile**
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Echtzeit-Strategie |
| **Testversion:** | Vom 3.4.2001 |
| **Steuerung:** | Befriedigend |
| **FFeedback:** | – |
| **Grafik:** | 85 % |
| **Sound:** | 80 % |
| **Mehrspieler:** | 85 % |
| **Einzelspieler:** | 83 % |

*» Endlich Westwood-Echtzeit-Strategie mit schicker 3D-Optik, inhaltlich im Stil von C&C «*

# Viva la Revolución!

PC ACTION GOLD

Braun gebrannt und leicht bekleidet tanzen wunderschöne Mädchen am weißen Sandstrand entlang. Vom kristallblauen Meer weht eine sanfte Brise den Duft frisch gedrehter Cohiba-Zigarren herüber, während Sie sich bei einem Gläschen Rum in der Sonne räkeln – was ein Leben!

**Fakten**

- Regieren Sie einen Inselstaat mit Hunderten von Bewohnern
- Insulaner führen ein eigenständiges Leben
- Naturkatastrophen
- Revolutionen
- Über 110 Gebäude
- 46 Charaktere
- 3D-Grafik
- Szenarien
- Karibik-Soundtrack mit Lou Bega

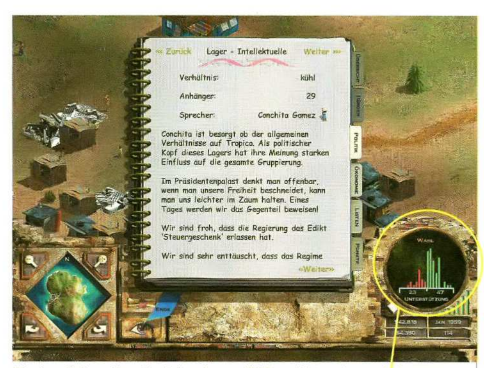
Cuba Libre! Als Hobby-Fidel-Castro können Sie es sich auf Tropico richtig gut gehen lassen.

An den feinen Stränden der Karibik lässt es sich jenseits von Ballermann 6 und dem Teutonengrill auf Ibiza prima leben. Blöd nur, dass das Urlaubsgeld von Otto Normalverbraucher bestenfalls für 14 Tage Dom-Rep. all inclusive reicht. Da kommt das Angebot der *Railroad Tycoon 2*-Macher gerade recht: Als frisch an die Macht gelangter Diktator einer kleinen und unbekannten Bananenrepublik sollen Sie den Fortschritt ankurbeln, Ihre Bürger zu Glück und Wohlstand führen und ganz nebenbei Ihr Schweizer Bankkonto auffüllen – um sich früher als Fidel Castro in den verdienten Ruhestand verabschieden zu können.



## Mambo No. 5

Doch bevor Sie Ihren Job als Insel-Diktator antreten, müssen Sie zunächst die Beschaffenheit Ihres künftigen Eilands festlegen, ein Spielziel definieren und sich einen Spielcharakter auswählen. Von Che Guevara über Evita Perón bis hin zu One-Hit-Wonder Lou Bega, der zu allem Überfluss auch noch seinen neuesten Song an den Abspann des Spiels gehängt hat, stehen allerlei Persönlichkeiten zur Auswahl. Für jede Person können Sie den politischen Werdegang und diverse Charaktereigenschaften definieren, die sich auf den späteren Spielverlauf sowohl positiv als auch negativ auswirken. Triezen Sie Ihre Untertanen beispielsweise mit dem Mambo-Man Lou Bega, sollten Sie reichlich Nachtclubs errichten – diese werfen dann nämlich 50 Prozent mehr Gewinn ab! Ein Schelm, wer Böses dabei denkt ...




Die Intellektuellen-Fraktion kann El Presidente irgendwie gar nicht leiden. Dennoch führt dieser noch in der Wählergunst.



Wer seinem Inselparadies einen topmodernen Flughafen spendiert, darf sich über einen regen Tourismus freuen.

## Teurer wohnen

Aller Anfang ist zwar meistens schwer, bei *Tropico* aber ganz besonders. Denn das, was Sie zu Beginn erwartet, hat mit einer aufstrebenden Industrienation oder gar einem Urlaubsparadies nicht viel gemein. Im Gegenteil: Bestenfalls 40 Einwohner verdingen sich für einen Hungerlohn auf ein paar Maisfarmen und hausen in Getto-Wellblechhütten. Zwischen all dieser Armut wirkt Ihr üppig-prunkvoller Präsidentenpalast natürlich reichlich überdimensioniert. Der Weg zum Wohlstand ist aber gar nicht so weit. Statt Mais wird nun Tabak angebaut und per Frachter in die finanzkräftigeren Länder exportiert. Das bringt reichlich Kohle. Für die fleißigen und immer noch recht mies bezahlten Arbeiter sollten Sie zumindest einfache Wohnhäuser errichten. Das Geld dafür holen Sie früher oder später durch überzogene Mietpreise eh locker wieder rein. Mit dem Bau von Schulen, Kirchen, Polizeiwachen und Krankenhäusern bevölkern besser verdienende Akademiker aus aller Herren Länder Ihr Tropenparadies, für die Sie Einfamilienhäuser und Villen in Strandnähe bauen. Ein Drittel seines Einkommens gibt Ihr Volk in jedem Fall für die Miete aus, also setzen Sie die Preise ruhig dementsprechend hoch an.

## Sie haben es sich verdient

Haben Sie mit Zigarren- und Rum-Export ein kleines Vermögen angehäuft, wird es Zeit, das andere Ende der Insel für den Tourismus zu erschließen. Mit je einem Yacht- und Flughafen sollten ausreichend dollarschwere Urlauber den Weg auf Ihr Eiland finden. Ähnlich wie bei Sunflowers' *Holiday Island* lassen Sie verschiedene Hotels, von der einfachen Pauschalurlauber-Absteige über sündhaft teure Luxus-Bettenbunker bis zum idyllischen Ferienhaus, aus dem Boden stampfen. Damit die reichen Touristen massig Geld auf Tropico verpulvern, bieten Sie ihnen am besten eine Vielzahl von Sehenswürdigkeiten, Restaurants, Bars und Nachtclubs, damit sie sich richtig wohl fühlen und auch gerne wiederkommen.

## Es dauert, aber es wird

Aus den anfangs 40 Insulanern werden im Laufe der Spieljahre knapp 500 Bewohner, die sich natürlich nicht mehr alles gefallen lassen. Ähnlich wie bei

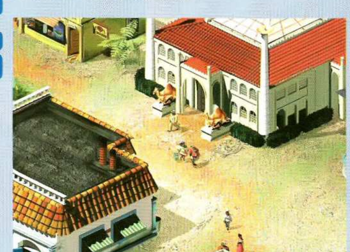
### So spielt sich Tropico



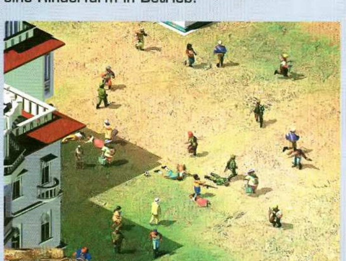

Zu Spielbeginn verfügen Sie über knapp 40 Einwohner und ein paar Wellblechhäuser und müssen sich mittels der Landwirtschaft die ersten Dollars verdienen.



Zigarren und Rum bringen natürlich am meisten Geld beim Export, aber auch die Viehzucht bietet eine große Gewinnspanne. Hier eine Rinderfarm in Betrieb.



Das meiste Geld spült der Tourismus in Ihre Kasse. Wenn Sie am anderen Ende Ihrer Insel eine richtige Touristenhochburg aus dem Boden stampfen, rollt der Rubel.



Bei aller Profitgier sollten Sie nie Ihr Volk vernachlässigen. Kommt es erst einmal zu solch einer Revolution, ist der Diktator nur noch in den seltensten Fällen zu retten ...

# Tropico

## PRÜFSTAND

### Leistungsmerkmale

Bei vollen Details kommt *Tropico* schnell ins Schwitzen. Um ärgerliche Ruckler und Abstürze zu verhindern, spielen Sie am besten mit einer niedrigen Auflösung und verminderten Details. Das Spiel sieht auch mit wenigen Details noch erstaunlich gut aus und läuft dann erheblich besser. Achten Sie darauf, dass Sie die neuesten Treiber benutzen und über genügend RAM verfügen. Denn je mehr Sie davon haben, umso besser läuft die Castro-Simulation. Untere Schmerzgrenze: PII 300, 64 MB RAM

**Bildauflösung 800x600**

nicht spielbar / optimal spielbar / gut spielbar / noch spielbar / kaum spielbar

PIII 500 | Duron 750 | T-Bird 1.2/256 | P4 1.4/256

Voodoo3 3000
Voodoo5
TNT2 Ultra
GeForce 256
GeForce2 MX
GeForce2 GTS
Ati Radeon 64 DDR

**Bildauflösung 1.024x768**

nicht spielbar / optimal spielbar / gut spielbar / noch spielbar / kaum spielbar

PIII 500 | Duron 750 | T-Bird 1.2/256 | P4 1.4/256

Voodoo3
Voodoo5
TNT2 Ultra
GeForce 256
GeForce2 MX
GeForce2 GTS
Ati Radeon 64 DDR

### Grafik

Die frei dreh- und zoombare 2D-Grafik ist verdammt nett anzuschauen und die liebevoll-detaillierte Spielwelt lädt förmlich dazu ein, in ihr zu versinken – so wird bereits das pure Zugucken zum Erlebnis.

### Sound & Musik

Stimmig, stimmiger, *Tropico*. Nicht nur die Soundeffekte, sondern vor allem der Calypso-Soundtrack sorgt für Karibik-Feeling pur. Das Gedudel geht einem zu keiner Zeit auf die Nerven und erinnert auf angenehmste Weise an die Musik der Altherrenriege des Buena Vista Social Club. Wer wider Erwarten kein Freund solcher Karibik-Klänge sein sollte, kann den Soundtrack natürlich auch deaktivieren.

### Pro & contra

- ⊕ Prima Karibik-Feeling
- ⊕ Tolle Grafik
- ⊕ Genialer Soundtrack
- ⊕ Innovative Spielidee
- ⊕ Herausfordernde Szenarien

- ⊖ Komplexer Spielablauf
- ⊖ Später knackiger Schwierigkeitsgrad
- ⊖ Etwas wenig Gebäudestile

### Steuerung

Die Steuerung und Navigation auf Ihrem Inselparadies geht erfreulich leicht von der Hand. Bereits ein paar Mausklicks genügen, um alle wichtigen Funktionen auszuführen oder Statistiken abzurufen. Lediglich bei der etwas umständlichen Bau-Funktion gäbe es Anlass zur Verbesserung.

### Vergleich

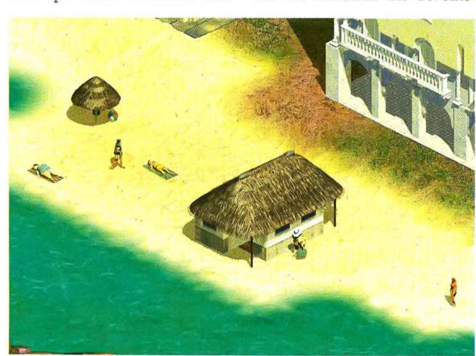
Trotz seines Alters stellt *Anno 1602* noch das Nonplusultra im Aufbau-Strategie-Genre dar, ohne allerdings den politischen Aspekt ins Spiel einfließen zu lassen. *Tropico* rangiert über *Zeus*, bei dem Sie als Gott die Geschicke Ihres Volks lenken. Ebenfalls eine nette Alternative: *Cultures* von Funatics.

| | |
|---|---|
| Anno 1602 | 88% |
| Tropico | 85% |
| Zeus | 82% |
| Cultures | 80% |

*Cultures* und *Die Völker 2* führen bei *Tropico* all Ihre Einwohner ein eigenständiges Leben, gehen einem Beruf nach und agieren gemäß ihrem politischen Status allesamt unterschiedlich. Alle Bevölkerungsgruppen, die Intellektuellen, die Kapitalisten und die Militaristen, haben allesamt ihre speziellen Wünsche und Kritikpunkte. Verscherzen sollten Sie es sich mit keiner von ihnen, denn steigt deren Verlangen nach demokratischen Wahlen eines Tages rapide an, haben Sie womöglich ein Problem. Immerhin gibt Ihnen *Tropico* im Fall der Fälle ein Jahr Zeit, in dem Sie mit Steuervergünstigungen und Billig-Mieten die Mehrheit der Bevölkerung auf Ihre Seite bringen können, bevor Sie als letzten Rettungsanker 30 Prozent der Wahlmänner bestechen dürfen. Hilft das alles nicht, ist das Spiel übrigens beendet. Aber so weit muss man es ja nicht kommen lassen. Der Wunsch nach Demokratie ist übrigens nicht das einzige Problem. Auch Volksaufstände, Militärputsche oder Interventionen aus Russland oder den USA, die Ihren Inselstaat jährlich finanziell unterstützen, haben schon so manchen Souverän ins Verderben gestürzt. Und als ob das alles nicht schlimm genug wäre, müssen Sie ab und an sogar Klimakatastrophen ins Diktator-Kalkül ziehen.

## Sunshine, Sunshine Reggae ...

So lustig und einfach das Ganze vielleicht klingen mag, *Tropico* ist hochkomplex und kein Spiel für die Mittagspause. Über Erfolg und Misserfolg Ihrer Bananenrepublik entscheiden zahlreiche Faktoren, die es im Auge zu behalten gilt. Vor allem der politische Part des Spiels sollte nicht unterschätzt werden und auch der Wirtschaftskreislauf Ihres Südsee-Atolls ist um einiges durchdachter als bei



Sommer, Sonne, Sonnenschein und das das ganze Jahr – so lässt sich's auf Ihrem Inselparadies als Tourist prima aushalten!



Dieser Sky-Dumont-Verschnitt hat soeben mit seiner Luxusjacht unser Eiland angesteuert und wird hier erstmal Urlaub machen.

**Kommentar**

**Christian Sauerteig**

*Was? Meine Einwohner brauchen ein Krankenhaus? Na gut, wenn's sein muss ... aber zuerst wird ein riesiges Luxushotel gebaut, denn die blöden Touristen kann man richtig schön ausnehmen. Und wer es noch einmal wagt, demokratische Wahlen zu fordern, wird von meiner Leibgarde eliminiert. Hähähä! Tropico sprudelt nur so vor frischen Ideen und macht einen Heidenspaß. Die Verknüpfung von Wirtschaft und Politik ist mehr als gelungen und dürfte so manchen Aushilfsdespoten wochenlang vor den Monitor fesseln – falls ihm das Spiel nicht zu komplex ist. Denn Tropicos Vielschichtigkeit könnte auch den einen oder anderen Hobby-Diktator abschrecken. Für mich ist die packende Mischung aus Sim City 3000, Anno 1602 und Holiday Island die positivste Überraschung des Spiele-Frühjahrs 2001. Bitte mehr davon!*




Solch eine Hotelsiedlung spült reichlich Geld in den Staatssäckel und aufs Schweizer Bankkonto.

*Cultures* und Co. So spielt beispielsweise das Wetter hinsichtlich des Wachstums Ihrer Plantagen eine wichtige Rolle. Darüber hinaus verlangen viele Gebäude nach Spezialisten, die für teures Geld aus dem Ausland angeworben werden müssen. Gottlob hält die Steuerung einige Automatismen bereit, die Sie nicht die Übersicht verlieren lassen. Ein weiteres Plus ist das Tutorial, das Sie schnell und unkompliziert an die Hand nimmt und Ihnen die wichtigsten Funktionen und weiterführende Tipps mit auf den Weg gibt.

Gerade Spieler von *Anno 1602*, *Die Siedler* und ihren ganzen Klonen dürften sich bei *Tropico* rasch heimisch fühlen und Fans von *Sim City, Holiday Island* und Co. kommen ebenfalls auf ihre Kosten, denn Langeweile kommt bei dem neuesten Streich der *Railroad Tycoon 2*-Jungs so schnell nicht auf.

**Christian Sauerteig**



**Tropico**

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000 |
| **Sinnvoll:** | PIII 700, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte |
| **Grafik:** | Direct3D |
| **Sound/Musik:** | DirectSound |
| **Eingabegeräte:** | Tastatur, Maus |
| **Spielerzahl:** | 1 Sp. an einem PC (1 Sp. pro CD) |
| **CD/HD:** | 585 MB/ca. 865 MB |
| **Internet:** | www.tropico.de |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | Ca. DM 80,- |
| **Hersteller:** | Poptop Software/Take 2 |
| **Veröffentlichung:** | Erhältlich |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ab 6 Jahren |

**Spieleanteile**: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

*» Herrlich erfrischende Karibik-Aufbau-Simulation mit einer netten Prise schwarzem Humor «*

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Aufbau-Strategie |
| **Testversion:** | Verkaufsversion |
| **Steuerung:** | Gut |
| **FFeedback:** | – |
| **Grafik:** | 81% |
| **Sound:** | 88% |
| **Mehrspieler:** | – |
| **Einzelspieler:** | 85% |

Kreaturen im Duell: Affe Dixie hat schon eine Schramme am Unterarm und Tiger Meph setzt per Pentagramm-Mausbewegung (grün) gleich mit einem Spezialangriff nach.

# Ring frei!

Auf den Monitoren zahlreicher Zocker läuft seit Anfang April nur noch ein Spiel: Black & White. Wir haben den Mehrspielermodus nachgetestet und verraten Ihnen, warum er nicht so göttlich ist wie der Rest.

## Interview mit Lionhead: Was wi



Georg Backer, Internet- und Netzwerkprogrammierer bei Lionhead

Dass *B&W* für gemeinsame Partien momentan noch alles andere als optimal ist, weiß auch Georg Backer. Der 21-jährige Österreicher kümmert sich um verschiedene Bereiche des Mehrspielermodus. Obwohl gerade mit Hochdruck an einem ersten Patch gearbeitet wird, der zum Beispiel die Benutzeroberfläche des Mehrspielermodus verbessert, stand er uns Rede und Antwort.

**PC ACTION Bevor wir zum Eingemachten kommen, Georg: was genau ist dein Aufgabenbereich bei Lionhead?**

**Georg:** Ich kümmere mich um die Netzwerk- und Mehrspielerprogrammierung von *Black & White* und um die Internet- sowie Serverprogrammierung, Außerdem bin ich noch Systemadministrator von www.bwgame.com.

**PC ACTION Momentan wirkt der Mehrspielermodus noch „unfertig". Was gefällt dir trotzdem daran?**

**Georg:** Die Freiheit, die man hat, mit allen möglichen Tricks und auf vielen verschiedenen Wegen gegen seine Mitstreiter anzutreten. Logischerweise spielt die Kreatur dabei eine wichtige Rolle und ich finde es spannend, wenn du im Mehrspielermodus plötzlich auf Kreaturen von anderen Spielern triffst und feststellst, wie




**Einen Wolf gelabert: Chat-Mitteilungen von Spieler zu Spieler werden in B&W durch Sprechblasen über den Köpfen der Kreaturen angezeigt. Einfach mal „T" drücken und lostippen!**



**Nicht immer erlaubt: Große Kreaturen dürfen in B&W nicht gegen zu kleine antreten. Hier geht es aber und Einhorn Benny ist bereits eingefroren, während Tiger auf seinen Stärkungstrank wartet.**

Für alle, die unseren Haupttest in Ausgabe 3/2001 verpasst oder aus anderen Gründen den britischen Götterstreich von Lionhead nicht kennen sollten: Sie spielen einen Gott und müssen die Bevölkerung von Ihrer Potenz ... äh ... Macht überzeugen. Mit Ihrer Maushand greifen Sie in die Geschicke der Gläubigen ein und kümmern sich um eine Tierkreatur, die Sie bei richtiger Haltung tatkräftig unterstützt. Hegen und pflegen Sie Ihre Schützlinge oder herrschen Sie mit eiserner Hand und lassen Sie sich Menschenopfer bringen ... es ist Ihre Entscheidung. Die 92-Prozent-Hürde des genialen Einzelspielermodus wird vom Mehrspielermodus allerdings nicht angekratzt. Woran das liegt? Lesen Sie selbst!

## Ist das alles?

Bevor Sie im Mehrspielermodus die anderen Götter in Grund und Boden spielen können, müssen Sie sich für Netzwerk oder Internet entscheiden. Im Netzwerk werden potenzielle Kontrahenten automatisch erkannt, bei Internetspielen öffnet sich über den mitgelieferten Gamespy-Serverbrowser eine Auswahlliste mit Spielen, denen Sie beitreten können. Sie dürfen natürlich auch selbst ein Spiel eröffnen. Es stehen Ihnen drei Karten zur Verfügung. „Bombardement" ist eine Welt für zwei Spieler. Durch einen gut platzierten Wunderspender und Rampen, über die man Steine kegeln kann, erlaubt die Karte einige taktische Finessen. „King of the Hill" und „The four corners of Eden" sind Karten für drei beziehungsweise vier Spieler. In der Mitte liegt jeweils ein großes Dorf mit einem Wunder. Wer dieses Wunder kontrolliert, hat einen riesigen Vorteil. Praktisch läuft die Strategie also immer darauf hinaus, möglichst schnell das Dorf in der Mitte zu erobern. Doch das kann dauern: Allein bis die Wirkungskreise der Götter sich überhaupt berühren, vergeht oft eine Menge Zeit; bis ein Spiel zu Ende ist, müssen Sie mehrere Stunden einplanen. Nichts für Ungeduldige, denen schon die Verkehrsmeldungen im Radio zu lange dauern. Etwas schnellere Fortschritte machen Sie, wenn Sie im Kooperationsmodus spielen, wo Sie sich zum Beispiel zu viert eine Kreatur teilen. Jedes Teammitglied lenkt dabei eine eigene Hand. Jetzt fragen Sie sich sicher: Ist das alles? Die Antwort: Ja. Entwickler Lionhead plant zwar noch einige Erweiterungen sowie zusätzliche, kleinere Karten (siehe dazu Interview mit Georg Backer), doch das ist Zukunftsmusik.

**Vergleich**

*Die Sims, Creatures 2* ... alle haben sie keinen Mehrspielermodus zum Vergleichen. Bleibt nur das alte, aber immer noch gute *Populous 3*. Technisch kann es zwar nicht mit *Black & White* mithalten, spielerisch hat es dem momentanen Stand von Lionheads Baby aber einiges voraus, denn es ist einfach wesentlich ausgereifter und ausbalancierter.

| | |
|---|---|
| Populous 3: Unentdeckte Welten | 88% |
| Black & White | 70% |

## rd denn nun aus Black & White?

cool, gut oder böse die drauf sind. Man erlebt zum Teil ziemlich schräge Szenen. Auch die Möglichkeit, entweder kooperativ oder gegeneinander zu spielen, ist in meinen Augen eine reizvolle Spielvariante.

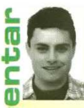
**PC ACTION Stimmt. Aber jetzt mal Werbung aus: Was, glaubst du, gefällt den Spielern noch nicht?**

**Georg:** Nun, der *B&W*-Multiplayer ist kein „Mal eben so zocken"-Spiel, denn bei den derzeitigen Karten dauert es etwas länger, bis man durch ist. Aber da arbeiten wir dran. Bald gibt es neue und kleinere Karten. Der Mehrspielermodus wird im Grunde erst richtig spannend, wenn er kontinuierlich unterstützt wird. Und genau das haben wir zum Beispiel mit unserem Rang-System und dem demnächst erscheinenden Clan-Modus vor.

**PC ACTION Ein gutes Stichwort. Wie funktioniert denn der Clan-Modus und was kommt noch?**

**Georg:** Im Grunde genauso wie der Kooperativ-Modus, nur dass man als ein geschlossener Clan gegen andere Spieler oder Clans antritt. Die Credits, also die Punkte, die die Spieler nach einem Spiel bekommen, sowie Spiele-Statistiken werden auf unserem Server gespeichert. Der Server übernimmt auch das angesprochene Rang-System. Zu einem späteren Zeitpunkt ist vorgesehen, die Credits gegen Goodies auf der Bwgame.com-Seite tau- ▶▶

**Kommentar**



Günter Fuchs von Lionsource.de

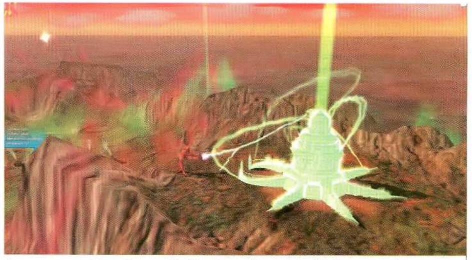
*Der Mehrspielermodus von B&W reißt mich nicht sonderlich vom Hocker. Es dauert mir einfach viel zu lange, bis es richtig zur Sache geht. Zu Beginn ist erst einmal langwierige Aufbauarbeit angesagt. Wer eine Partie beenden will, sollte schon mehrere Stunden einplanen. Die Möglichkeit, mal kurz zwischendurch zu spielen, vermisse ich schmerzlich. Außerdem sind die drei im Spiel enthaltenen Karten nicht besonders abwechslungsreich und bieten nur sehr eingeschränkte taktische Optionen.*

**Kommentar**



Joachim Hesse

*Buah, ist das traurig. Nicht mal ein paar Rätsel darf man gemeinsam lösen. Nicht genug, dass meine Nerven wegen der ewigen Speicher- und Ladezeiten von B&W schon arg strapaziert werden: Da eine Mehrspieler-Partie durchaus mehrere Stunden dauern kann, wird meine Geduld doch sehr auf die Probe gestellt. Trotzdem hat es mir viel Spaß gemacht, fremde Dörfer zu „klauen" und mit meinem Affen Dixie Tanjas vorlautem Tiger eins auf die Nase zu geben. Das allein reicht aber keinesfalls für eine Spitzenwertung.*



Game over: Vor dieser idyllischen Abendrot-Kulisse wird unser Tempel von der feindlichen Affen-Kreatur endgültig zerstört.



Böse währt am längsten: Sie haben eine Feuersbrunst gelegt, um das kürzlich vom Glauben abgefallene Dorf zu bestrafen.

## Sinn und Unsinn

Momentan taugt der Mehrspielermodus vor allem dazu, die eigene Kreatur hochzupäppeln. Da das Viech unabhängig vom Spielstand gespeichert wird, vergisst es auch im Einzelspielermodus neu erlernte Zaubersprüche nicht. Neben dieser legalen Art des Schummelns existieren mittlerweile aber auch Programme, mit denen man Größe und Stärke der Kreatur beliebig verändern kann. Faire Duelle sind daher nicht gewährleistet. Im bald erscheinenden Clan-Modus wird dies nicht mehr möglich sein, da die Daten der Clan-Kreaturen auf dem Lionhead-Server zentral gespeichert werden. Wer als stolzer Haustierbesitzer anderen Spielern seine Kreatur vorführen will, für den ist der Mehrspielermodus sicher auch jetzt schon interessant.

**Joachim Hesse**



**Auf CD-ROM**

**4 neue Kreaturen und eine Karte**

Ab jetzt dürfen Sie auch die Zusatzkreaturen Leopard, Mandrill, Gorilla und Pferd trainieren, z. B. auf der neuen Karte „Fight Map".

**Leopard.exe; Mandrill.exe; Gorilla.exe; Horse.exe; FightArea.exe**

**zusätzlich nur auf DVD**

Black&White-Trailer: ein spektakulärer Film mit Spielszenen und In-Game-Musik

## Black & White

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | PII 350, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/Me/2k |
| **Sinnvoll:** | PIII 500, 128 MB RAM, GF2, Maus mit Rad |
| **Grafik:** | Direct3D, T&L |
| **Sound/Musik:** | DirectSound 3D |
| **Eingabegeräte:** | Tastatur, Maus |
| **Spielerzahl:** | 1-8 Sp. Netzwerk/Internet, 1 Sp./CD |
| **CD/HD:** | 646 MB/ca. 590 MB |
| **Internet:** | www.bwgame.com |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | Ca. DM 90,- |
| **Hersteller:** | Lionhead/EA |
| **Veröffentlichung:** | Erhältlich |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ab 12 Jahren |

**Spieleanteile**
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Simulation |
| **Testversion:** | Verkaufsversion |
| **Steuerung:** | Gut |
| **FFeedback:** | Ausreichend |
| **Grafik:** | 94% |
| **Sound:** | 92% |
| **Einzelspieler:** | 92% |
| **Mehrspieler:** | 70% |

*» Ein geniales Spiel für Einzelgänger, der Mehrspielermodus der Verkaufsversion hält da nicht mit. «*



schen zu können. Auch sollen laufende Spiele mit Informationen, wer gegen wen spielt, auf Bwgame.com angezeigt werden. Wenn unsere Chatserver online gegangen sind, wird man sich zudem mit Leuten, die gerade *B&W* spielen oder einfach nur irgendwo im Internet surfen, unterhalten können. Man wird sich außerdem die Clan-Pages aller Clans angucken können. Wir arbeiten auch gerade an einem neuen System zur Spielersuche: Du kannst dir ein paar spielstatistische Daten über Spieler ansehen und dann entscheiden, ob du gegen sie antreten möchtest. Da die Credits in einem Mehrspieler-Spiel auf dem Server berechnet werden, können wir hier bei Bedarf spezielle Features, Turniere, Karten-Abhängigkeiten oder Ähnliches einbauen. Die Kreaturen-Seiten sollen dabei ebenfalls eingebunden werden – schließlich finden sich da die interessanten Werte der Kreatur samt Bildern.

**PC ACTION Das ist ja wirklich eine ganze Menge. Wann dürfen wir denn damit rechnen?**

**Georg:** Ein genaues Datum kann ich nicht nennen. Wir arbeiten momentan sehr intensiv an all diesen Features und wollen damit nach und nach online gehen. Die meisten der genannten Features sind sogar schon benutzerseitig bei *B&W* eingebaut, sprich, wir müssen diese einfach nur aktivieren.

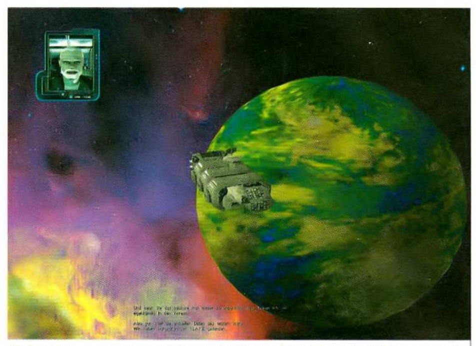
**PC ACTION Eine letzte Frage: Wird es auch eine richtige Fortsetzung zu *Black & White* geben?**

**Georg:** Das hast du bestimmt im Internet gelesen, stimmt's? Nun, es gibt hierzu keine offizielle Verlautbarung. Da aber an verschiedenen mehr oder weniger aufwendigen Erweiterungen gearbeitet wird, ist *B&W 2* oder zumindest ein Add-on sehr wahrscheinlich.


Wie würdest du dich fühlen,
wenn sechs Freunde
im Kugelhagel verrecken?
Du warst doch für sie verantwortlich? Du hast sie in diesen Krieg geschickt! Wo warst Du? Wenn Du wirklich ihr Anführer sein willst, dann mußt Du sie taktisch klug durch diesen postapokalyptischen Horrortrip führen. Nur so wirst du den Kampf gewinnen. Und ihren Respekt.
Fallout Tactics
ENDZEIT-STRATEGIESPIEL
FÜR GAMER MIT FÜHRUNGSQUALITÄTEN
14° East
Interplay
MICRO FORTÉ
FALLOUT TACTICS: Die stählerne Bruderschaft © 2000 Interplay Entertainment Corp. Alle Rechte vorbehalten. Interplay, das Interplay-Logo, 14° East, das 14° East-Logo, Fallout und Fallout Tactics: Die stählerne Bruderschaft sind Marken der Interplay Entertainment Corp. Alle Rechte vorbehalten. Micro Forté und das Micro Forté-Logo sind Marken der Micro Forté Inc. Sämtliche anderen Marken und Urheberrechte sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Exklusivvertrieb durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist eine Marke von Virgin Enterprises Ltd. Alle Rechte vorbehalten.
Fallout Tactics
EIN TEAM-ORIENTIERTES TAKTISCHES STRATEGIESPIEL
www.shr.cc

# Einfach über die Runden

„Adamski, rücken Sie mit Ihren Truppen zur georteten Position des Artefakts vor. Interferenzen verhindern einen Scan der Oberfläche, eventuell werden Sie auf feindliche Außerirdische treffen."



Zwischensequenzen mit Sprachausgabe treiben die Story voran und generieren zudem die passende Atmosphäre.

In der Rolle von Commander Adamski übernehmen Sie bei dem Sci-Fi-Strategiespiel den Oberbefehl über die Bodentruppen. Die Aufträge laufen normalerweise nach dem gleichen Schema ab: Gebiete erforschen, Artefakte bergen und Gegner eliminieren, ohne dabei allzu hohe Verluste einzustecken. Für abwechslungsreiche Strategien stehen Ihnen unterschiedlichste Fahrzeugtypen wie Scouts, Panzer, Drohnen, Artillerie und Raketenwerfer zur Verfügung. *Rim* konzentriert sich auf die rein taktische Seite der Gefechte – Ressourcenmanagement und Einheitenproduktion sind nicht enthalten. Allein koordiniertes Vorgehen und das Zusammenspiel aller Truppenteile entscheiden in diesem rundenbasierten Strategiespiel über Sieg oder Niederlage.



## In Lauerstellung

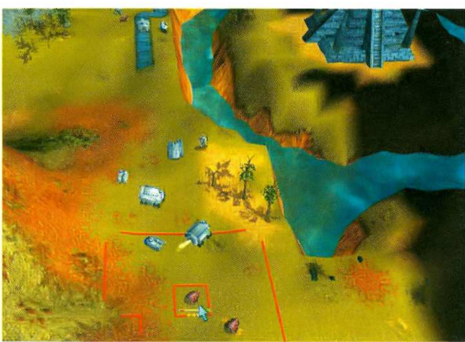
Jede Runde unterteilt sich in zwei Phasen, in denen Sie und der Computergegner gleichzeitig am Zug sind. In der ersten Phase bewegen Sie Ihre Einheiten, in der zweiten erteilen Sie den Feuerbefehl. Doch erst am Ende der Runde werden die Wirkungen aller Angriffe ausgewertet und anschließend die verlorenen Einheiten entfernt. Grundsätzlich ein durchdachtes und faires System, allerdings lässt sich die Gegner-KI in den meisten Szenarien mit einem billigen Trick übertölpeln: Warten Sie ab, bis der Computer alle Einheiten bewegt hat. Bringen Sie dann Ihre Truppen in Positionen, in denen sie gerade noch außerhalb der feindlichen Schussweite liegen, aber durch Terrainvorteile oder bessere Waffen zumindest einen Gegner aufs Korn nehmen können. So vernichten Sie zahlenmäßig weit überlegene Horden, ohne auch nur einen Kratzer abzubekommen.

**Alexander Geltenpoth**

### Kommentar

**Alexander Geltenpoth**

*Rim ist unterhaltsam und spannend, wenn auch auf Dauer etwas eintönig. Wenn Sie den beschriebenen Schnitzer in der Gegner-KI ausnutzen, stellen die meisten Missionen eine zu geringe Herausforderung dar. Wegen der simpel gehaltenen Steuerung und Spielweise eignet sich Rim besonders für Genre-Einsteiger, bietet aber auch Strategieprofis die Möglichkeit, ihre Fähigkeiten voll einzusetzen.*



Ein Klick auf eine gegnerische Einheit reicht aus, um sich die Feuerreichweite als rote Linie anzeigen zu lassen.



Nach der Angriffsphase wird der Zug ausgewertet. Die Außerirdischen im Tal können das Feuer nicht erwidern.

### Rim

| | |
|---|---|
| Mindestens: | PII 300, 64 MB RAM, Win95/98/2000 |
| Sinnvoll: | PIII 400, 128 MB RAM |
| Grafik: | Direct3D |
| Sound/Musik: | DirectSound |
| Eingabegeräte: | Maus, Tastatur |
| Spielerzahl: | 8 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD |
| CD/HD: | 380 MB/680 MB |
| Internet: | www.trinode.de |
| Sprache: | Deutsch |
| Preis: | Ca. DM 90,- |
| Hersteller: | Trinode/Fishtank |
| Veröffentlichung: | 3. Mai 2001 |
| USK-Altersfreigabe: | Ab 12 Jahren |

**Spieleanteile**: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

| | |
|---|---|
| Genre: | Rundenbasierte Strategie |
| Testversion: | v1.0 vom 9.4.2001 |
| Steuerung: | Sehr gut |
| FFeedback: | – |
| Grafik: | 72% |
| Sound: | 75% |
| Mehrspieler: | 74% |
| Einzelspieler: | 76% |

*» Einsteigerfreundliche und trotzdem anspruchsvolle rundenbasierte Strategie in zeitgemäßer Grafik «*









„Ersteindruck: sehr gut. AoE-Klon plus Siedler-Gewusel plus frische Ideen: Als Kriegsherr bauen, belagern, zaubern und kämpfen Sie im alten China.“ (GameStar 02/2001)



„... die Ära der Drei Königreiche. Eidos will sie uns in einer Echtzeitstrategie der Sonderklasse näher bringen.“ (PC Player 01/2001)



„Im Jahr des Drachen könnte sich am Ende als das bessere AoE erweisen.“ (www.gamigo.de Dezember 2000)



„Ersteindruck: sehr gut! Für mich ist Three Kingdoms: im Jahr des Drachen ein absoluter Tipp für das nächste Jahr. Endlich ein Spiel, welches es schafft, das bekannte RTS-Genre wieder mit neuen Ideen zu beglücken!“ (www.gamez.de Dezember 2000)












Demnächst im Handel

EIDOS INTERACTIVE

www.eidos.com



Die erfolgreichste Fußballmanager-Serie aus deutschen Landen ist wieder da! Mit dem neuesten Werk der Eutiner Softwareschmiede soll endlich an alte Erfolge angeknüpft und Anstoss 3 von der Tabellenspitze gekickt werden – ob's geklappt hat?


Im Spiel gegen den SV St. Kiez sieht alles nach einer Niederlage für den SV Nürnberg aus ...


In der schicken 3D-Ansicht des Vereinsgeländes kann alles Mögliche gebaut werden.

Nachdem sich die *Bundesliga Manager*-Macher Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier vor rund drei Jahren aus Eutin verabschiedet hatten, um mit ihrer eigenen Firma Heart-Line (*Kicker Fußballmanager 2*) neue Projekte zu verwirklichen, war es um Deutschlands erfolgreichste Fußballmanager-Reihe ruhig geworden. Der neue „Kopf" hinter dem Titel ist nun Martin Wölk, der mit seinem Entwicklerteam seit knapp drei Jahren an *Bundesliga Manager X* werkelte.

## Das Gesetz der Serie

Wie schon seine fünf Vorgänger lässt sich auch der sechste Teil der *Bundesliga Manager*-Reihe nicht von seinem ursprünglichen Konzept abbringen. Und das stellt seit jeher den Fußball in den Mittelpunkt. Die wirtschaftliche Komponente des Managers wurde nicht bis ins Letzte, wie bei *Anstoss 3*, ausgeschlachtet. Deswegen gibt es beispielsweise auch eine fiktive Börse und eine ausführliche Kalkulation zum Saisonstart.

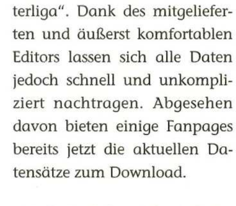
Da *Bundesliga Manager X* keinen Karrieremodus inklusive der bekannten Hire-and-Fire-Mentalität der Fußballvereine bietet, müssen Sie zu Spielbeginn die wichtige Entschei-

**Fakten**
- 640 Vereine
- 18 Ligen
- 8 Länder
- 20 Stadion-Modelle
- 50 Taktikoptionen
- Echtzeit-3D-Spielszenen
- Editor

# Comeback des Champions

Wirklich hübsch: Die 3D-Grafik macht einen besseren Eindruck als die von Anstoss 3.

dung der Vereinswahl treffen. Denn wenn Sie sich erst einmal auf Gedeih und Verderb für einen Club entschieden haben, kommen Sie von dem nicht mehr los. Egal, ob Sie eine Meisterschaft nach der anderen einfahren oder wie der VFL Bochum als graue Maus und Fahrstuhlmannschaft ein jämmerliches Dasein fristen: Abwerben oder gar feuern wird Sie niemand! Neben diversen europäischen Ligen stehen in Deutschland die ersten drei Klassen zur Auswahl, wobei auf die Original-Daten aus den bekannten lizenzrechtlichen Gründen verzichtet werden muss. So wird aus dem Nürnberger Frankenstadion das Flankenstadion, Hamburgs Anthony Yeboah zu Anthony Yabiah und die Championsleague kurzerhand zur „Meis-



terliga". Dank des mitgelieferten und äußerst komfortablen Editors lassen sich alle Daten jedoch schnell und unkompliziert nachtragen. Abgesehen davon bieten einige Fanpages bereits jetzt die aktuellen Datensätze zum Download.

## Wichtig is' auf 'm Platz

Trotz des vermeintlichen Fußball-Schwerpunkts brauchen WiSim-Fetischisten nicht gleich den Ball über die Haupttribüne bolzen. Denn reichlich Manager-Aufgaben gibt es natürlich trotzdem zu erfüllen. Zahlreiche Werbeverträge wollen ausgehandelt, TV-Verträge an den Mann gebracht und Merchandising-Artikel möglichst gewinnbringend vertickt werden. Nicht zu vergessen die Vertragsgespräche mit Ihrem Kader oder potenziellen Neuzugängen, um die womöglich auch noch andere Clubs buhlen. Aufgrund Ihrer 1.000-prozentigen Job-Sicherheit müssen Sie natürlich auch die Infrastruktur und Ihr Stadion ausbauen und, und, und – kurzum, es gibt auch auf dem Finanzsektor reichlich zu tun.

Genauso viele Optionen bieten sich dem passionierten Trainer: Knapp 50 Übungseinheiten wollen zu einem wohl dosierten und maximal erfolgreichen Trainingsplan verarbeitet werden. Darüber hinaus stehen zahlreiche Taktiken und Spielweisen zur Auswahl – absolute Perfektionisten verbringen so schon locker 15 Minuten mit der exakten Planung des nächsten Spiels.




Komisch, komisch, komisch: Des Öfteren rennen bis zu vier Spieler dem ballführenden Gegner einfach nur so hinterher.

## Arbeitsteilung

Wem die Wirtschafts- oder Trainer-Komponente auf den ersten Blick zu stark ausgeprägt sein sollte, der hat die Möglichkeit, diverse Menüs zu automatisieren. Auf Wunsch nimmt Ihnen der Computer so ziemlich alles ab, von Transferentscheidungen über den Stadionausbau bis hin zu Vertragsverhandlungen, dem täglichen Training und der Mannschaftsaufstellung.

Um stets den Überblick über alle Aktivitäten rund um Ihren Verein zu behalten, informiert Sie ein E-Mail-System über alles Wichtige – egal, ob sich ein Spieler verletzt hat, der angedachte Supertransfer gescheitert ist oder einfach nur die Zuschauerzahlen des letzten Heimspiels inklusive Netto-Einnahmen übermittelt werden.

## Jetzt geeeht's looohoos!

Grau ist bekanntlich alle Theorie und ob Sie sich für die richtigen Spieler und die passende Taktik entschieden haben, erfahren Sie direkt am Spieltag. Wie *Anstoss 3* setzt auch der *Bundesliga Manager X* auf in Echtzeit berechnete 3D-Spielszenen, die äußerst ansehnlich sind. Die Animationen der Spieler, für die übrigens Leverkusens Kicker Carsten Ramelow Pate stand, sind größtenteils flüssig und realistisch, die Stadien nett nachgebildet.






Mit knapp 50 unterschiedlichen Übungseinheiten können Sie Ihre Bundesliga-Kicker nach Herzenslust quälen.




Zehn „rote" Warnlämpchen (bekannt aus BM 97) am oberen Bildschirmrand weisen Sie stets auf aktuelle Probleme hin.

## Vergleich

An der Genre-Spitze kämpfen drei ausgesprochen gute Fußballmanager um die Tabellenführung, die noch Ascarons *Anstoss 3* inne hat. Doch mit *BMX* und dem *Kicker Fußballmanager 2* von *Bundesliga Manager*-Erfinder Werner Krahe liegt die Konkurrenz in Lauerstellung. Etwas abgeschlagen: EAs *Fußballmanager 2001*.

| | |
|---|---|
| Anstoss 3 | 88% |
| Bundesliga Manager X | 85% |
| Kicker Fußballmanager 2 (abgewertet) | 84% |
| Fußballmanager 2001 | 72% |



Die gute, alte Sportschau hält alle wichtigen Infos des jeweiligen Spieltages parat.



Der Handel mit Fanartikeln ist ein lukratives Geschäft. Egal was, die Fans kaufen alles.

Wenn bei regnerischen Flutlichtspielen der Rauch von bengalischen Feuern über den durchnässten Rasen des ausverkauften Stadions zieht, kommt garantiert Fußball-Atmosphäre auf. Dennoch besteht bei den Spielszenen noch Verbesserungsbedarf: Häufig rennen vier Spieler einem Gegner hinterher und stochern ziemlich hölzern in der Gegend rum, was, gelinde gesagt, ziemlich dämlich ausschaut. Und auch der nicht existente Torjubel der Spieler mutet etwas seltsam an. Die dazugehörigen Kommentare von Jörg Wontorra dürften vielleicht nicht jedermanns Sache sein („Heureka, ein Gewaltschuss mit allem, was die strammen Waden zu bieten haben!"), nervige Versprecher oder häufige Wiederholungen kann man ihm aber nicht anlasten. Ein Spiel dauert etwa vier Minuten. Per Tastatur lassen sich währenddessen verschiedene Kameraperspektiven aufrufen oder taktische Änderungen und Auswechslungen anzeigen. Etwas ärgerlich ist die Tatsache, dass es zu der auf Dauer ein klein wenig eintönigen Spieldarstellung keinen alternativen Textmodus gibt, der viele *Anstoss 3*-Spieler begeistert. Lediglich ein 2D-Modus und die reine Textdarstellung stehen noch zur Auswahl.



Über alle wichtigen Geschehnisse rund um Ihren Club informiert Sie das E-Mail-System. Unten sehen Sie die Menüleiste.

### Auf einen Klick

Die *Bundesliga Manager*-Serie versteht sich seit jeher auch als ein sehr einsteigerfreudiges Spiel und daran hat sich auch beim inzwischen sechsten Teil nichts geändert. Die Steuerung ist recht intuitiv geraten, alle wichtigen Funktionen lassen sich mit zwei Klicks abrufen, lediglich der Transfermarkt ist mit seinen Untermenüs, Filter- und Suchfunktionen ein wenig umständlich. Zu Spielbeginn haben Sie darüber hinaus die Möglichkeit, zwischen drei verschiedenen Spielmodi zu wählen. Im „Vollspiel" regeln Sie alle Geschäfte selbst, im „erweiterten Spiel" wird alles, was das Stadion und das Vereinsgelände betrifft, automatisiert und im „Basisspiel" nimmt Ihnen der Computer zusätzlich noch die Vertragsverhandlungen und die Vermarktung ab – prima Sache!

Auch wenn unterm Strich nicht alles perfekt ist, muss man Software 2000 ein dickes Lob aussprechen, denn der *Bundesliga Manager X* macht einfach Spaß und Lust auf Fußball – und das können in dieser Form nur wenige Manager von sich behaupten!

**Christian Sauerteig**

## Kommentar

Christian Saueteig

*Ooooooh, wie ist das schööööööööön! Software 2000 ist es nach dem Bundesliga-Manager-97-Fiasko tatsächlich gelungen, an die hohe Qualität und den immensen Spielspaß eines Bundesliga Manager Professional oder Bundesliga Manager Hattrick anzuknüpfen. Im Grunde hat der Bundesliga Manager X alles, was einen guten Manager ausmacht. Allerdings hätte ein alternativer und motivierender Karrieremodus mit Entlassungen, wie ihn Anstoss 3 bietet, dem Spiel bestimmt nicht geschadet. Im Gegenteil. Und würde es als Alternative zu den hübschen, aber auf Dauer etwas eintönigen 3D-Spielszenen gar noch einen Textmodus geben, hätte es wohl für die Wachablösung an der Genre-Spitze gereicht. Aber auch mit der Vize-Meisterschaft im Rücken kann ich den Bundesliga Manager X Genre-Fans bedenkenlos empfehlen.*

## Bundesliga Manager X

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | PII 350, 64 MB RAM, Win9x/2000 |
| **Sinnvoll:** | PIII 500, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte |
| **Grafik:** | Direct3D |
| **Sound/Musik:** | DirectSound |
| **Eingabegeräte:** | Tastatur, Maus |
| **Spielerzahl:** | 1-8 an einem PC (8 Sp./CD) |
| **CD/HD:** | 555 MB/ca. 815 MB |
| **Internet:** | www.bundesligamanagerx.de |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | Ca. DM 80,- |
| **Hersteller:** | Software 2000 |
| **Veröffentlichung:** | Erhältlich |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ohne Beschränkung |

**Spieleanteile:** Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Fußballmanager |
| **Testversion:** | Pre-Master von April 2001 |
| **Steuerung:** | Gut |
| **Feedback:** | – |
| **Grafik:** | 79% |
| **Sound:** | 83% |
| **Mehrspieler:** | 85% |
| **Einzelspieler:** | 85% |

*» Der Altmeister feiert ein grandioses Comeback! Gelungene Alternative zum komplexen Anstoss 3. «*

# Starker Aufsteiger

Vier verschiedene Kameraperspektiven stehen zur Auswahl, die in Höhe und Zoom noch verstellbar sind.

**Fakten**
- 133 Club- und Nationalmannschaften
- 40 Stadien, davon 20 originalgetreu nachgebildet
- Authentische Spieler- und Mannschaftsdaten der europäischen Top-Teams
- 7 Spielmodi

In den vergangenen fünf Jahren versuchten sich nur wenige Entwickler an einer ernsthaften Alternative zur FIFA-Serie. Schade eigentlich, denn auf UEFA Challenge dürfte so manch gelangweilter FIFA-Spieler gewartet haben.

Mit knapp 135 Club- und Nationalmannschaften tritt Infogrames' Fußballspiel gegen die schier übermächtige Konkurrenz namens *FIFA 2001* an. Im Gegensatz zu EA Sports' Meisterwerk darf *UEFA Challenge* nicht mit sämtlichen Original-Daten aufwarten, hat sich aber dafür mit dem Erwerb der UEFA-Lizenz zumindest die kompletten Rechte an 20 europäischen Top-Teams inklusive deren Stadien gesichert. Aus der Bundesliga trifft dies auf Bayern München, Borussia Dortmund und Bayer Leverkusen zu, die sich so mit ihren realen Konkurrenten Real Madrid, FC Barcelona oder Manchester United messen können. Gegenüber *FIFA 2001* hat *UEFA Challenge* aber noch ein Ass im Ärmel: Alle Akteure der lizenzierten Teams verfügen über ihre „echten Gesichter“, dadurch lassen sich Stars wie Bierhoff, Effenberg, Zidane, Davids oder Kluivert einwandfrei identifizieren. Bei einigen anderen Spielern wie Neuville, Kahn oder Costacurta lässt sich eine Ähnlichkeit zum Original nur bedingt ausmachen. Ansonsten gibt es, was die Grafik angeht, keinen Grund zur Klage, im Gegenteil …

## Schön flüssig

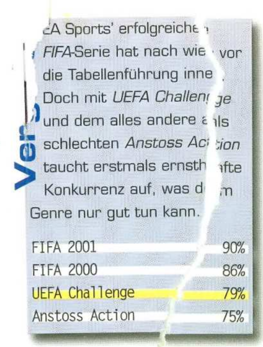
… denn die mittels der Motion-Capturing-Technologie in Szene gesetzten Animationen der Euro-Kicker wirken überaus realistisch und auch bei näherer Betrachtung sehr natürlich, ohne allerdings ganz an die Detailfülle der *FIFA*-Serie heranzukommen. Ein weiterer optischer Leckerbissen sind die facettenreichen Wettereffekte, vom dicksten englischen Nebel über Regen über Hagel bis hin zum heftigsten Schneefall wird alles geboten, was Petrus vom Himmel schicken könnte. Ein dickes Lob verdient die Grafik-Abteilung auch für die gelungene




Im aufgeräumten Hauptmenü des FIFA-Konkurrenten stehen insgesamt sieben verschiedene Spielmodi zur Auswahl.




Respekt, echt gut getroffen: Bayern Münchens „Tiger“ Stefan Effenberg trottet in der Halbzeitpause vom Spielfeld.


Ver...

EA Sports' erfolgreiche FIFA-Serie hat nach wie vor die Tabellenführung inne. Doch mit UEFA Challenge und dem alles andere als schlechten Anstoss Action taucht erstmals ernsthafte Konkurrenz auf, was dem Genre nur gut tun kann.

| | |
|---|---|
| FIFA 2001 | 90% |
| FIFA 2000 | 86% |
| UEFA Challenge | 79% |
| Anstoss Action | 75% |

Nachbildung der 20 Originalstadien. Passend und dezent kommentiert wird das Spielgeschehen von DSF-Mann Dieter Nickles, wobei das Ganze klanglich eher an einen alten Wochenschau-Bericht erinnert als an einen Fußballkommentar.



Jetzt wird's gefährlich: Arsenals Silvinho schlägt diesen Freistoß gleich in Oliver Kahns Strafraum.

## Nicht alles Gold, was glänzt

Kleinere Spielspaß-Einbußen gibt es aufgrund der Steuerung und Ballphysik. Erstere ist ziemlich gewöhnungsbedürftig und dürfte *FIFA*-verwöhnten Daumen so manchen Krampf bereiten. Doch davon sollte man sich keinesfalls abschrecken lassen, denn nach drei bis vier Partien und einigen Trainingseinheiten gehen einem sämtliche Aktionen der etwas trägen Steuerung in Fleisch und Blut über. Vor kleinere Rätsel dürfte so manchen Spieler auch die Ballphysik stellen, ab und an springen und hüpfen die Bälle nämlich ein wenig seltsam über den Rasen. Dieses Manko macht jedoch die künstliche Intelligenz der Computergegner und Ihrer Mitspieler wieder wett. Im höchsten Schwierigkeitsgrad dürften selbst Profis ihre liebe Mühe haben, den Computer in die Knie zu zwingen.

## Masse und Klasse

Außer beim obligatorischen Trainingsmodus und dem schnellen Freundschaftskick dürfen Sie in fünf weiteren Spielmodi antreten, darunter ein motivierender Karrieremodus über mehrere Spielzeiten. Eigene Teams und echte Mannschaftsdaten lassen sich komfortabel mit dem mitgelieferten Editor bearbeiten. Wem die Computergegner auf Dauer zu lasch sein sollten, der kann sich mit bis zu drei menschlichen Kontrahenten an einem PC ein packendes Match liefern – ein Netzwerk- oder Internet-Modus wäre die Krönung gewesen, fehlt aber leider. Wer ohne leben kann und vom *FIFA*-Einheitsbrei die Nase langsam aber sicher voll hat, sollte sich den 7. Juni vormerken, dann kommt der beste Konkurrent nämlich in die Läden.

**Christian Sauerteig**

### Kommentar



Christian Sauerteig

*Alle Achtung! Der Mut, mit UEFA Challenge ein anspruchsvolles Fußballspiel auf Genrekrösus FIFA 2001 loszulassen, dürfte in jedem Fall belohnt werden. Zwar ist nicht jedes Feature ein Treffer, doch die im Ganzen gute Spielbarkeit mitsamt den abwechslungsreichen Spielzügen und ihrer stimmigen Fußball-Atmosphäre dürften viele FIFA-Spieler begeistern, trotz der nicht ganz perfekten Steuerung.*



Da freut sich Rivaldo, der soeben den Ausgleich für den katalanischen Rekordmeister FC Barcelona markierte.

## UEFA Challenge

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | PII 266, 64 MB RAM, Win9x/2000 |
| **Sinnvoll:** | PIII 500, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte |
| **Grafik:** | Direct3D |
| **Sound/Musik:** | DirectSound |
| **Eingabegeräte:** | Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad |
| **Spielerzahl:** | 1-4 an einem PC (4 Sp./CD) |
| **CD/HD:** | 650 MB/ca. 256-530 MB |
| **Internet:** | www.infogrames.de |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | Ca. DM 80,- |
| **Hersteller:** | Infogrames |
| **Veröffentlichung:** | 07. Juni 2001 |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ohne Beschränkung |

**Spieleanteile**
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

| | |
|---|---|
| **Genre:** | **Fußballspiel** |
| **Testversion:** | **Beta vom April 2001** |
| **Steuerung:** | **Befriedigend** |
| **FFeedback:** | **–** |
| **Grafik:** | **81%** |
| **Sound:** | **76%** |
| **Mehrspieler:** | **81%** |
| **Einzelspieler:** | **79%** |

*» Starke Leistung! UEFA Challenge rückt FIFA auf die Pelle und sichert sich die Vize-Meisterschaft. «*



Die Animationen der Spieler sind zwar ganz ansehnlich, kommen aber nicht an FIFA 2001 heran.

In der gewohnten Anstoss-3-Optik können Sie Ihre Spieler auf dem Spielfeld platzieren.

# Knapp vorbei ...

Dass Hochmut bekanntlich vor dem Fall kommt, bekam dieser Tage Ascaron mit seiner ehrgeizigen Fußballsimulation Anstoss Action zu spüren: Das Ziel, FIFA 2001 vom Zockerolymp zu kicken, erwies sich als eine Nummer zu groß ...

Alleine gegen den Computer und mit bis zu vier menschlichen Mitspielern (sehr spaßig!) an einem PC oder im Netzwerk dürfen Sie bei der ersten Fußballsimulation der *Anstoss 3*-Macher den grünen Rasen betreten. Zur Auswahl stehen weit über 100 Mannschaften aus den ersten drei Ligen Deutschlands sowie aus dem europäischen Ausland, die aber aus lizenzrechtlichen Gründen ohne die Original-Daten um das runde Leder kämpfen. Mithilfe des Editors lassen sich jedoch alle Teams auf den aktuellen Stand bringen.

Haben Sie sich für einen der Spielmodi entschieden, geht es auch schon los. Die Grafik der Stadien und Spieler ist in jedem Fall gelungen, kommt aber nicht an den hohen Standard von *FIFA 2001* heran. Vor allem die Animationen der Spieler und Torhüter wirken nicht ganz so flüssig. Und auch hinsichtlich der künstlichen Intelligenz der Mit- und Computerspieler müssen Abstriche gemacht werden, häufiger gehen die Kicker reichlich ungestüm und unüberlegt zu Werke. Positiv: Stereotype Spielzüge à la *FIFA 2001* (Flanke, Fallrückzieher, Tor) sind zum Glück selten. Und auch die Ergebnisse bleiben im realistischen Rahmen, was zum Teil aber an den scheinbar übermächtigen Torhütern liegt, die selbst 100-prozentige Torchancen des Öfteren auf wundersame Weise vereiteln. Die (frei konfigurierbare) Steuerung ist nahezu identisch mit der von *FIFA 2001* und geht größtenteils leicht von der Hand. Lediglich bei Flanken und Torschüssen aus größerer Distanz spielt häufiger der Zufall eine Rolle. Neulingen hilft hierbei ein vereinfachter Arcade-Modus.



Gewühl vor Oli Kahns Kasten: Doch Bobics Kopfball zischt knapp über den Querbalken.

## 2 in 1?

Ein besonderes Schmankerl für alle *Anstoss 3*-Fans stellt die vollständige Kompatibilität zum Fußballmanager dar. So können Besitzer von *Anstoss 3* ab sofort alle Matches selbst steuern und über Auf- und Abstieg ihres Vereins entscheiden. Was an sich eine recht geniale Idee ist, entpuppt sich jedoch als halbes Eigentor, da durch die spielerische Klasse eines jeden Managers nach einiger Zeit selbst Abstiegskandidaten zu Meisterschaftsaspiranten werden ...

**Christian Sauerteig**

**Kommentar**

**Christian Sauerteig**

*Der ganz große Coup bleibt dem ehrgeizigen Projekt der Anstoss-Macher leider versagt. Zwar ist AA simulationslastiger und somit auch angenehm realistischer als FIFA 2001. Doch grafisch, spielerisch und steuerungstechnisch hat EA Sports die Nase vorn. Wer seit längerem auf der Suche nach einer ordentlichen und realistischen Alternative zur arcadelastigen FIFA-Serie ist, wird bei AA in jedem Fall fündig.*

## Anstoss Action

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | PII 350, 64 MB RAM, Win9x/2000 |
| **Sinnvoll:** | PIII 700, 128 MB RAM, 3D-Karte |
| **Grafik:** | Direct3D |
| **Sound/Musik:** | DirectSound |
| **Eingabegeräte:** | Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad |
| **Spielerzahl:** | 1-4 Internet, Netzwerk (4 Sp./CD) |
| **CD/HD:** | 687 MB/ca. 335-530 MB |
| **Internet:** | www.ascaron.de |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | Ca. DM 80,- |
| **Hersteller:** | Ascaron |
| **Veröffentlichung:** | Erhältlich |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ohne Beschränkung |

**Spieleanteile**
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Fußballspiel |
| **Testversion:** | Verkaufsversion |
| **Steuerung:** | Befriedigend |
| **FFeedback:** | – |
| **Grafik:** | 71% |
| **Sound:** | 68% |
| **Mehrspieler:** | 79% |
| **Einzelspieler:** | 75% |

*» Gelungener Kicker-Auftakt von Ascaron, der sich hinter FIFA 2001 im oberen Tabellendrittel einreiht! «*

## BSE Bomber



Mit einem zwischen den Levels aufrüstbaren Hubschrauber retten Sie Europa vor der Rinderseuche BSE. Rumfliegen, kranke Kühe fotografieren, fangen und abtransportieren, Tiermehlbehälter zerbomben und gegen Ende des Spiels Serum regnen lassen (Bild). Nett als Snack, aber wenig abwechslungsreich und nach spätestens zwei Stunden durchgezockt. PC Action rät: Schmusen Sie für die 30 Steine lieber mit Ihrem Herzblatt im Kino, macht mehr Spaß. **hfr**




## Clusterball Extrem



Basketball von morgen: In elf Welten sammeln Sie mithilfe eines Düsenjets bunte Kugeln ein und befördern diese in ein Tor. Die Bälle, die sich am Heck zu einer langen Kette formen, sollten Sie tunlichst vor den Angriffen Ihrer sieben Computergegner oder Online-Mitstreiter schützen. Wenn Davonfliegen nicht hilft, dann wird Waffenkraft eingesetzt. Für kurze Entspannung nach der Arbeit gut geeignet, auf Dauer jedoch etwas eintönig. **tabu**




## Fußball Quiz




Getreu dem Motto „Wissen ist nackt!" beantworten Sie beim *Fußball Quiz* 1.800 einfache und sauschwere Fragen um das runde Leder, die nach dem Zufallsprinzip ausgesucht werden. Als Höhepunkt lässt nach jeder korrekt beantworteten Frage eines von vier „Ballmädchen" nach und nach seine Hüllen fallen – fehlt eigentlich nur noch das beiliegende Dosenbier, um dem Fußballfan-Klischee vollends gerecht zu werden ... **cs**




## European Super League




Der europäische Spitzenfußball hat wahrlich Besseres verdient als diesen spielerischen Offenbarungseid. Optisch noch ganz nett anzuschauen, verkommt das Spiel nach dem Anstoß zu einer einzigen Katastrophe. Die KI der Spieler im Allgemeinen und der Torhüter im Speziellen ist ein Witz und die Steuerung ohne „Stocher-Funktion" eine Zumutung. Da helfen auch die Original-Daten der 16 Euro-Vereinsmannschaften nicht mehr viel – Finger weg! **cs**



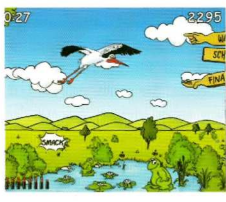

## Alarm für Cobra 11 Director's Cut



Wie in der gleichnamigen RTL-Serie dürfen Sie sich beim passenden PC-Spiel als Autobahn-Cop wilde Verfolgungsjagden liefern und dabei zahllose Autos schrotten. Der *Director's Cut* bietet im Vergleich zum Ursprungstitel lediglich ein paar bekannte Internet-Bonusmissionen sowie als besonderes Highlight „Blaulicht", was die ziemlich dürftige Qualität dieser missratenen TV-Umsetzung aber nur minimal hebt ... **cs**




## Uli Stein Kuss-Shooter




In billigster *Moorhuhnjagd*-Manier gehen Sie auf Froschjagd, wobei die Glibberlinge nicht abgeschossen, sondern geknutscht werden wollen. Als sei dieser Gedanke nicht schlimm genug, erwartet den Spieler auch noch eine Technik, die selbst Steinzeitmenschen nicht von der Feuerstelle weggelockt hätte. Frösche küssen? „Nein danke", sollten da selbst diejenigen sagen, bei denen ein Uli-Stein-Schrein in der Wohnung steht. **hfr**





Die Blockhütte, das Markenzeichen von Evil Dead: Mit der Kettensäge zieht Ash eine Blutspur durchs ganze Spiel. In der freien Hand ruht die Axt.

# Die Teufel tanzen wieder

Da draußen ist irgend etwas. Es lebt im Wald. Im Dunkeln der Nacht. Es kommt aus dem Reich der Toten. Und es ist böse ... Ist Ihre Kettensäge schon aufgetankt?

Groovy! Der lebende Baumriese ist einer der zwölf Hauptgegner, gegen die Sie sich zur Wehr setzen müssen.

Lang hielten die Dämonen Ruhe. Acht Jahre, um genau zu sein. „Wir gingen zurück zur Blockhütte, wo alles begann. Sie sagte, das sei gut, um mich meinen Ängsten zu stellen. Großer Fehler ...", sinniert Kult-Geisterjäger Ash im Spieleintro. „Sie", das ist Ihre Freundin Jenny. Und Ash, das sind Sie: ein Supermarktangestellter, der das Böse anzieht wie die Pest die Beulen. Sollten Ihnen die Kinostreifen *Hüpfende Teufel 1* und *2* (Name von der Red. geändert) und *Armee der Finsternis* etwas sagen, fühlen Sie sich schnell zuhause: *Evil Dead: Hail to the King* ist die direkte Fortsetzung zur in Deutschland zum Teil beschlagnahmten Horrorfilm-Trilogie. Ehrensache, dass sich Hauptdarsteller Bruce Campbell nicht zu schade ist, auch im Spiel seinem Alter Ego Ash die Stimme zu leihen. Hail to the king, baby!

## Gänsehaut garantiert

Kurz nach Ihrer Ankunft in der Hütte im Wald bricht die Brut der Hölle los und Ihre Freundin wird entführt. Eine Chance zu überleben, besteht nur, falls Sie die fehlenden Seiten des Zauberbuchs Necronomicon zusammenklauben und einen Bannspruch sprechen. Ihre Aufgabe ist klar? Gut. Gefahr, als Bibliothekar zu verstauben, besteht nicht, denn hopsende Skelette, Flugteufel und Riesenspinnen trachten Ihnen zuhauf nach dem Leben. Schade, dass die Gegner etwas polygonarm und grob wirken. Die Welt aus festem Kamerawinkel sehen, blinkende Objekte einsammeln und Munition für Schrotflinte, Gewehr oder Pistole horten: Kommt Ihnen das bekannt vor? Richtig, das ist *Resident Evil* pur. Selbst das Speichersystem ist ähnlich: An sparsam verteilten Inventartruhen dürfen Sie mit Filmrollen den Spielstand sichern. Zum Glück verfügt Ash über genügend rabenschwarzen Humor und Waffen wie die Nagelpistole, um Ihnen die simple Rätselkost zu versüßen. Kann man erst einmal Pilze und ähnliches in Heiltränke und Kettensägenbenzin umwandeln, ist das Gröbste überstanden. Grob bleiben nur einige unappetitliche Szenarien. Ab 16 Jahren? So, so. Bis auf einen herausgekürzten Werbetrailer unterscheidet sich die deutsche Fassung des Spiels übrigens in nichts von der amerikanischen: Alle Texte sind englisch, alle Splattereffekte rot.

**Joachim Hesse**

### Kommentar

**Joachim Hesse**

*Wenn ich eines hasse, dann ein Speicherpunkt-System gepaart mit Gegnern, die immer wieder neu auftauchen. Fruuuuust! Außerdem war ich wegen eines Irrgartens zum ersten Mal seit 100 Jahren wieder dazu gezwungen, per Hand eine Karte zu zeichnen: 1985 durchaus zeitgemäß. Vielen Dank auch für die miserable Kollisionsabfrage, durch die es wahrscheinlich kein Problem wäre, den Eiffelturm zu treffen, wenn die Freiheitsstatue anvisiert wird. Dem Holzfäller in mir macht Evil Dead trotzdem Spaß. Eine gute Stunde sollten Sie allerdings einplanen, um sich an die verkorkste Steuerung und die Designmängel zu gewöhnen.*

## Evil Dead: Hail to the King

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | PII 266, 64 MB RAM, Win 95/98/Me |
| **Sinnvoll:** | PIII 500, 128 MB RAM, GeForce-Karte |
| **Grafik:** | Direct 3D |
| **Sound/Musik:** | Direct Sound |
| **Eingabegeräte:** | Tastatur, Maus, Gamepad |
| **Spielerzahl:** | 1 |
| **CD/HD:** | 1,13 GB (2 CDs)/ca. 530 MB |
| **Internet:** | www.evildeadgame.com |
| **Sprache:** | Ab 16 Jahren |
| **Preis:** | Ca. DM 90,- |
| **Hersteller:** | Heavy Iron Studios/THQ |
| **Veröffentlichung:** | Erhältlich |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ab 16 Jahren |

**Spieleanteile**
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

*» Mit verbleitem Super auf Zombiejagd: Für Horrorfilm-Fans ein Muss, für alle anderen nicht «*

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Action-Adventure |
| **Testversion:** | Final-Goldmaster |
| **Steuerung:** | Ausreichend |
| **FFeedback:** | – |
| **Grafik:** | 72% |
| **Sound:** | 79% |
| **Mehrspieler:** | – |
| **Einzelspieler:** | 66,6% |

# Insektenplage

Als tollkühner Pilot begeben Sie sich auf die Suche nach einem Professor, der etliche Jahre zuvor bei einer Nordpol-Expedition verschwand. In *Resident Evil*-Manier steuern Sie Ihre Figur mitsamt Hund durch über 250 feststehende Bilder einer Parallelwelt. Gegen aggressive Tiere wie zum Beispiel Killeraffen wehren Sie sich mit allerlei Wurfobjekten. Doch keine Angst: Die Granaten und Steine, die Sie benutzen, betäuben die kleinen Gesellen nur, was Ihnen somit Zeit gibt, Ihre Aufgaben zu erledigen. Eine davon ist die Zerstörung von Geschütztürmen, die sie durch einen abgelauschten Morsecode explodieren lassen. Von der Rennerei und der übermäßigen Action ist man nach einiger Zeit ziemlich angenervt, doch dafür bietet *Hollow Earth* gelungene Rätsel und verlangt taktisches Vorgehen.

**Tanja Bunke**

**Kommentar**



Tanja Bunke

*Hollow Earth fordert neben gut geölten Hirnwindungen auch taktisches Geschick und Zielgenauigkeit. Da diese Fähigkeiten jedoch am laufenden Band gefragt sind, kann es die Nerven schnell zum Zerreißen bringen. Kleiner Tipp: Manchmal ist weniger mehr, liebe Programmierer.*



Insektenspray gefällig? Die Tierwelt in Hollow Earth behandelt Einwohner nicht gerade freundlich und greift sofort an.

## Hollow Earth

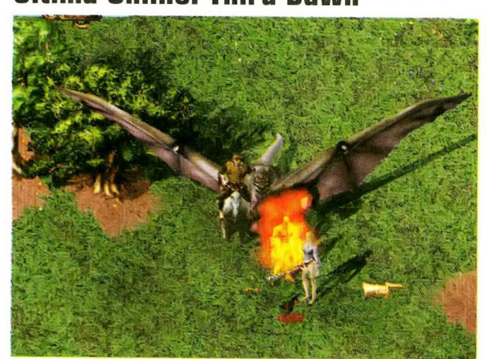
| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | P 200, 48 MB RAM, Win9x/2000 |
| **Sinnvoll:** | P 500, 64 MB RAM |
| **Grafik:** | Direct3D |
| **Sound/Musik:** | DirectSound |
| **Eingabegeräte:** | Maus, Tastatur |
| **Spielerzahl:** | 1 Spieler pro CD |
| **CD/HD:** | 1.000 MB/110 MB |
| **Internet:** | www.shoebox-interactive.de |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | 49,95 DM |
| **Hersteller:** | Aniware/Shoebox Int. |
| **Veröffentlichung:** | Bereits erschienen |
| **USK-Altersfreigabe:** | Vorr. ab 12 Jahren |

**Spieleanteile**
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Action-Adventure |
| **Testversion :** | Vorverkaufsversion |
| **Steuerung:** | Befriedigend |
| **FFeedback:** | – |
| **Grafik:** | 64% |
| **Sound:** | 68% |
| **Mehrspieler:** | – |
| **Einzelspieler:** | 61 % |

*» Indiana Jones lässt grüßen: Ein Adventure im alten Stil, mit eine Vielzahl Action- und Rätseleinlagen. «*

## Ultima Online: Third Dawn



*Third Dawn* lädt auf eine Erkundungstour in ein gefährliches und geheimnisvolles Land ein. In der isometrischen Umgebung lauern über 100 Gegnertypen, wobei einige eigens für die Erweiterung kreiert wurden. Die sonst in 2D gestaltete Welt Britannia erstrahlt durch die grafische Überarbeitung des Partikelsystems nun in zeitgemäßer Optik. Sämtliche Zaubereffekte und Charaktermodelle sind in 3D. Wegen des erhöhten Schwierigkeitsgrades ist *Third Dawn* nicht für Neueinsteiger geeignet, vielmehr soll es gestandenen *Ultima Online*-Zockern ein wenig Abwechslung im Spielgeschehen ermöglichen. **tabu**

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | P 266, 64 MB RAM, Win9x/2000 |
| **Technik:** | Direct3D, DirectSound |
| **Hersteller:** | Origin/Electronic Arts |
| **Preis:** | 29,95 DM |
| **Genre:** | Online-Rollenspiel |
| **Grafik:** | 76% |
| **Sound:** | 74% |
| **Einzelspieler:** | — |
| **Mehrspieler:** | 81 % |

## Disneys – Die Schöne und das Biest



Im Spiel zum Disney-Zeichentrickfilm *Die Schöne und das Biest* versucht Belle, ihr freundliches Monstrum mit einem Festball zu überraschen. Als gute Seele helfen Sie der holden Maid in mehreren Minispielen bei den Vorbereitungen. So decken Sie beispielsweise mit Madam Pottine und dem kleinen Tassilo den Tisch, indem Sie Teller, Tassen und Torten aus dem Schrank fallen lassen. Ein putziges und vor allem recht kurzes Spiel für junge Zocker. **tabu**



| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | P 166, 32 MB RAM, Win9x/2000 |
| **Technik:** | Technik: DirectDraw, DirectSound |
| **Hersteller:** | Disney Int./Infogrames |
| **Preis:** | Ca. 50,- DM |
| **Genre:** | Action |
| **Grafik:** | 39% |
| **Sound:** | 38% |
| **Mehrspieler:** | — |
| **Einzelspieler:** | 52 % |

## Hilfe! Ich bin ein Fisch



Bei dieser „Fisch-Simulation" irren Sie als fischgewordenes Kind durch riesige Unterwasserwelten und lösen kleinere Rätsel, die sich auf das Kombinieren von Gegenständen beschränken. Die indiskutable Grafik, in keiner Weise dem gleichnamigen Zeichentrickfilm ebenbürtig, lässt Sie sprichwörtlich zum Blindfisch werden. Höchstens hartgesottene Fans der drei schuppigen Helden Stella, Fly und Chuck können diesem Spiel etwas abgewinnen. **bb**



| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | P 400 MHz, 32 MB RAM, Win9x/2000 |
| **Technik:** | Direct3D, OpenGL, DirectSound 3D |
| **Hersteller:** | A Film/Shoe Box |
| **Preis:** | Ca. DM 70,- |
| **Genre:** | Action |
| **Grafik:** | 27% |
| **Sound:** | 54% |
| **Mehrspieler:** | — |
| **Einzelspieler:** | 18 % |



Selbst bei vollen Details und der höchsten Auflösung sieht die Szenerie mitsamt ihren Streckenrandobjekten recht dürftig aus.

Durften Sie beim *Autobahn Raser* noch den staubtrockenen Asphalt nachgebildeter Straßenabschnitte aus Deutschland und Europa unsicher machen, entführt Sie Davilex' neueste Idee nach Amsterdam, London und Venedig. Dort heizen Sie in einem kleinen Speedboat durchs kühle Nass. Für Abwechslung sorgen verschiedene Power-ups wie Sprungfedern oder Raketen, mit denen Sie Ihre Kontrahenten versenken dürfen. Die Grafik ist zwar ganz nett anzuschauen, reißt aber niemanden wirklich vom Hocker. Ärgerlicherweise kommt es selbst auf flotteren Systemen bei Explosionen zu nervigen Ruckeln. Die Steuerung geht mittels Tastatur nach einiger Übungszeit ganz ordentlich von der Hand, wohingegen das Handling mit Gamepad extrem umständlich geraten ist. Begeisterte Spieler von *Autobahn Raser* und Co. dürften auch an diesem durchschnittlichen Ableger ihren Spaß haben.

Christian Sauerteig

**Kommentar**



**Christian Sauerteig**

*Davilex' Raser-Serie richtete sich seit jeher an den weniger anspruchsvollen PC-Spieler und das hat sich auch beim Speedboat-Raser nicht geändert. Selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad lassen sich die Computergegner problemlos abhängen.*

## SpeedboatRaser Europa

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | P 200, 64 MB RAM, Win9x/2000 |
| **Sinnvoll:** | PII 300, 64 MB RAM |
| **Grafik:** | Direct3D |
| **Sound/Musik:** | DirectSound |
| **Eingabegeräte:** | Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad |
| **Spielerzahl:** | 1 |
| **CD/HD:** | 326 MB/ca. 245 MB |
| **Internet:** | www.davilex.de |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | Ca. DM 50,- |
| **Hersteller:** | Davilex |
| **Veröffentlichung:** | Erhältlich |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ohne Beschränkung |

**Spieleanteile**: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Rennspiel |
| **Testversion:** | Verkaufsversion |
| **Steuerung:** | Befriedigend |
| **FFeedback:** | – |
| **Grafik:** | 57% |
| **Sound:** | 49% |
| **Mehrspieler:** | – |
| **Einzelspieler:** | 54% |

*» Unkompliziert geratene Speedboat-Action für Zwischendurch, für Profis viel zu einfach! «*

## Fog



Der „erste Internet-Fortsetzungskrimi in 3D" entführt Sie nach London ins Jahr 1888. Als Journalist, Wissenschaftler oder Anwalt verbünden Sie sich online mit anderen Spielern, um Schurken wie Jack the Ripper und Co. das Handwerk zu legen. Jeden Monat präsentiert die Spielleitung einen neuen und authentischen Kriminalfall, den es zu lösen gilt. Auch wenn ein Tutorial fehlt, kommen Hobby-Sherlock-Holmes gewiss auf ihre Kosten. cs




## M&M's Geheimformeln



Helfen Sie den M&M's-Knilchen Red und Yellow, das Chaos in der Schokoladenfabrik abzuwenden. Mal in einem Auto fahrend, in bester Jump&Run-Manier hüpfend oder durch die Luft fliegend, absolvieren Sie vier Episoden. Zwischendurch gilt es, simple Rechenaufgaben zu lösen. Für die avisierte Zielgruppe, Kids im Alter von 5 bis 10, liegt der Schwierigkeitsgrad eindeutig zu hoch. Erwachsene hingegen verlieren bei den eintönigen Levels rasch die Lust. bb




## Treasure Hunt 2001



In einer riesigen 3D-Welt gehen Sie mit zehntausenden anderen Spielern auf Schatzsuche. Der Clou: Wer die zahlreichen Rätsel und Hinweise als Erster löst, gewinnt eine Schatztruhe im Wert von einer Million US-Dollar. Solch ein hoher Anreiz ist allerdings auch bitter nötig, ansonsten würde man das Spiel aufgrund der dürftigen Optik und des zähen Spielverlaufs mit seinen schier unendlichen Rätseln wohl kaum mehrere Monate spielen ... cs




## Venezia



Als venezianischer Händler des 16. Jahrhunderts konkurrieren Sie bei dieser Online-Handelssimulation im Stile des Klassikers *Die Fugger* mit menschlichen Mitspielern in einer riesigen 3D-Welt. Die Grafik-Engine ist die gleiche wie bei *Treasure Hunt 2001* und allenfalls als zweckmäßig zu bezeichnen. WiSim-Fans sollten in jedem Fall reichlich Zeit mitbringen, denn in der großen 3D-Welt tummeln sich (noch) nicht sehr viele Händler ... cs



Impressum

**Anschrift der Redaktion:**
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

**Anschrift des Abo-Service**
PC Action
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

**Zentrale Abo-Nummer:**
Tel.: 0180/5959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 0180/5959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

## Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

## Redaktion

**Chefredakteur**
Christian Müller (V.i.S.d.P.)

**Stellvertreter des Chefredakteurs**
Harald Fränkel

**Redaktion**
Benjamin Bezold, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Christian Sauerteig

**Redaktion CD-ROM**
Jürgen Melzer (Ltg.), Bernhard Meiler

**Redaktion Hardware**
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann

**Redaktion Spieletipps**
Florian Weidhase (Leitung), Silke Menne, Lars Theune, Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß

**Layout**
Petra Dittrich-Hübner, Carola Giese, Sabine Klier, Gisela Müller

**DVD-Abteilung**
Klaus Rohrhuber (Ltg.), Michael Schraut, Axel Schrüfer, Richard Schöller, Oliver Schneider, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek

**Bildredaktion**
Albert Kraus, Sonja Pfaffenberger

**Textredaktion**
Michael Ploog

**Textkorrektur**
Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

**Titel:** © COMPUTEC MEDIA
Fotograf: Dirk Kartscher
Gestaltung: Gisela Müller

## Verlag

**COMPUTEC MEDIA AG**
**Roonstraße 21**
**90429 Nürnberg**
**Tel.: 0911/2872-100**
**Fax: 0911/2872-200**

**Verlags- und Geschäftsleitung**
Rainer Kube

**Vertriebsleitung**
Klaus-Peter Ritter

**Vertrieb**
Gong Verlag GmbH

**Produktionsleitung**
Martin Closmann

**Werbeabteilung**
Martin Reimann (Leitung), Hans Fauth, Jeanette Haag, Sandra Wendorf

**Abonnement**
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action CD: DM 115,20
(Ausland DM 139,20)
PC Action DVD: DM 114,-
(Ausland DM 138,-)

**Abo-Service:**
PC Action Abo-Betreuung,
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805/959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

**Abonnementbestellung Österreich**
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882
Fax: 06246/882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis, 12 Ausgaben:
PC Action CD öS 909,-
PC Action DVD öS 900,-

## Druck

Heckel GmbH, Nbg., ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

## Anzeigenkontakt

**COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH**
**Roonstraße 21**
**90429 Nürnberg**
**Tel.: +49-911/2872-345**
**Fax: +49-911/2872-241**
**E-Mail: info@cms.computec.de**
**Web: www.ad-the-best.de**

**ANZEIGENLEITUNG:**
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141)

**ANZEIGENBERATUNG:**
Wolfgang Menne (-144)
Ina Schubert (-346)
Michael Wamser (-245)

**ANZEIGENDISPOSITION:**
Andreas Klopfer (-140)
Anca Stef (-345)
Jasmin Zemsch (-345)

**ANZEIGENASSISTENZ:**
Annett Heinz (-345)

Es gelten die Media-Daten Nr. 14 vom 1.10.2000





Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage IV. Quartal 2000: 146.449 Exemplare

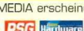
AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.

**ISSN/Pressepost:** PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
**ISSN** 0946-6290
**VKZ** B 50027

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem








**Die PC ACTION 07/2001 erscheint am 20. Juni 2001**



# Spielerforum

Black & White

Seite 126

Neu im Spielerforum: Taktik-Tipps, Community-News, neue Kreaturen und Tools auf CD-ROM

CS & Action-Half-Life

Seite 114

AUF CD-ROM: Action-Half-Life Beta 4 und das große Counter-strike.de-Map-Pack

## Inhalt





## Auf der Cover-CD

**Age of Empires 2**
Tutorial zum Random Script Generator

**Black & White**
Neue Kreaturen: Leopard, Mandrill, Gorilla, Pferd, Trainingskarte „Fight Area"

**Command & Conquer**
Neue Karten, Fan-Fiction: Vier Geschichten aus dem C&C-Universum

**Diablo 2**
Skill-Trees von Druide und Assassine

**Die Siedler 4**
Neue Desktop-Hintergrundbilder

**Die Sims**
Blueprint 1.0, FAR-Editor, Party-Häuser

**E-Sport**
UT-Demos ULD pro Finale mTwlpca vs. ocr (POV mTwlpca Virus)

**FIFA 2001**
Fed2001, Spielstände zu den Toren des Monats

**Flugsimulationen: CFS 2**
Flanker Update 2.5, Update Files für Flanker 2.0 deutsch, Flanker 2.51-2 Beta Patch

**Grand Prix 3**
Gpx-Patch für TV-Zeitanzeige

**GTA**
Offizielle Artworks zu GTA 3, Karten des Monats (GTA 2), Neue Fahrzeuge (GTA 2), Miracle Maker 1.26 (GTA 2), Eiswagen-Hack (GTA 2), Jedi Bots (GTA), Neue Fahrzeuge (GTA)

**Half-Life – Counter-Strike**
Action Half-Life Beta 4, Frontline Force Mod 1.2, counter-strike.de-Map-Pack, Botpack 9.0, Server Watch 2.5e, Video: CS-TV, Gepatchte Map: de_vegas

**Need for Speed**
NfS-4-Autos: Seifenkiste, Copperhead, Lupo, Desert Burner

**Starcraft**
Die Karte des Monats: Bazaar

**Star Trek Voyager Elite Force**
Neue Maps: PadCenter und CTF-Kubus

**Unreal Tournament**
Unreal Tournament – Skin Sammlung, Maps: CTF-Shadar und CTF-Underdark

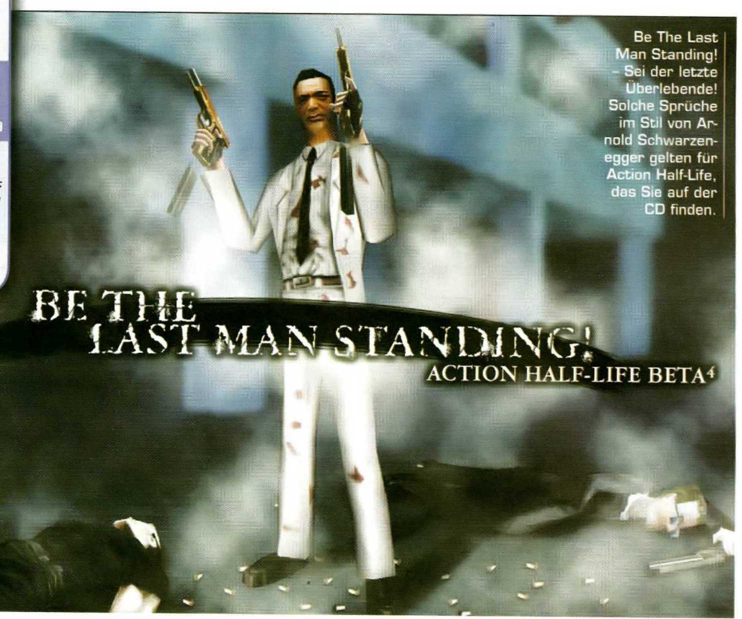
# Half-Life



Michael Schmidt informiert Sie über *Half-Life, Team Fortress, Counter-Strike* und alle anderen Zusatzprogramme.

**Michael Schmidt alias mTw.pcalSpeiky**
19 Jahre, Schüler aus Alfeld
www.mortal-teamwork.de
E-Mail: Speiky@gmx.de ICQ: 30871489

*Auf der LAN-Party Planet Insomnia 10 (www.planet-insomnia.de) konnten wir mit unserem Team mTw.pca zum dritten Mal hintereinander gewinnen. Als Belohnung gab es den lang ersehnten Wanderpokal und stolze zehn PCA-Masterpunkte."*




Be The Last Man Standing! – Sei der letzte Überlebende! Solche Sprüche im Stil von Arnold Schwarzenegger gelten für Action Half-Life, das Sie auf der CD finden.

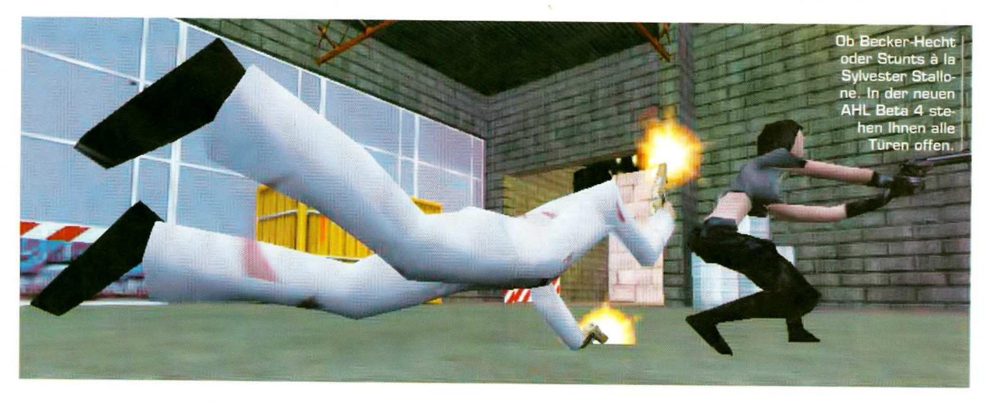
## Kinderleicht

Nach knapp einem Jahr ist es so weit: Der Mod *Action Half-Life* geht in die vierte Runde. Wir haben uns die neue Version näher angeschaut. Wie schon der Vorgänger besitzt die Beta 4 einen komfortablen Installer, der die Installationsroutine zum Kinderspiel werden lässt. Er erkennt automatisch Ihr *Half-Life*-Verzeichnis, deshalb können Sie nichts falsch machen. Nach der Installation starten Sie und es begrüßt Sie das altbekannte Startbild. Anschließend beginnen Sie ein Internetspiel und ab geht's in die Welt von *Action Half-Life*. AHL bietet dem Spieler mehrere Spielvarianten:

- Last Man Standing
- Last Man Standing ohne Equipment
- Last Man Standing mit Equipment
- Last Man Standing mit Zufalls-Equipment
- Deathmatch
- Teamplay
- Teamplay ohne Runden

## Qual der Wahl

Bei den Modi, in denen Ihnen Ausrüstung zur Verfügung steht, müssen Sie diese am Anfang der Runde auswählen. Es gibt eine Pistole im John-Woo-Style, die Beretta nämlich. Oder eine Desert Eagle und den aus Wildwest-Filmen bekannten Colt SAA. Neben einer Pistole haben Sie nun noch die Wahl zwischen einer „Unique"-Waffe, von der Sie jeweils nur ein einziges Exemplar mit sich tragen können. Hier greifen Sie am besten auf ein Sturmgewehr, eine Shotgun, die aus *Mad Max* und *Desperado* bekannte Hand Cannon zurück oder entscheiden sich für ein zweites Exemplar der Beretta, des Colt 1911 oder SAA



Ob Becker-Hecht oder Stunts à la Sylvester Stallone. In der neuen AHL Beta 4 stehen Ihnen alle Türen offen.

**Außerdem**

/// Rund einen Monat nach dem großen Relaunch von **Planet Counter-Strike** (www.planetcs.de) wurde jetzt eine **riesige Map-Section** eröffnet. Einen Besuch der Seite können wir Ihnen nur ans Herz legen. /// Das Mod-Team **Studies and Observations Group** (www.sogmod.com) hat vier neue **Screenshots einer Dschungel-Karte** veröffentlicht. /// **FX-Radio** ist das Szene-Counter-Strike-Radio Nummer eins in Deutschland. Das neue **Online-Programm sowie die Sendezeit** finden Sie auf www.fx-radio.de. ///

– für schnelle Action im praktischen Doppelpack. Zu guter Letzt wählen Sie aus einer Fülle von Ausrüstung einen Gegenstand. Das kann u. a. eine Schutzweste, ein Schalldämpfer oder eine Frag-Granate sein.

## Stunts wie in Hollywood

Haben Sie Ihre Wahl getroffen, stehen Sie sofort mitten im Geschehen. Sie werden noch durch den Ruf „Camera – ACTION!" aufs Fragfest eingestimmt. Da sich *AHL* stark an Action-Streifen orientiert, dürfen die filmtypischen Bewegungen nicht fehlen. So können Sie per Stunt-Taste verschiedene Aktionen ausführen, z. B. eine Rolle zur Seite oder auch einen Hechtsprung durch ein geschlossenes Fenster. Diese Stunts sind das Kernstück der Deathmatch-Partien. Denn ohne gekonnte Ausweichmanöver werden Sie schnell ein Opfer der treffsicheren Konkurrenz. Und sollte Ihnen bei dieser geballten Ladung Spannung doch mal die Munition ausgehen, bleibt Ihnen ja immer noch ein Satz Wurfmesser und natürlich Kung-Fu-Künste für den Nahkampf. Gerade da kommen die wunderschönen Animationen von *AHL* zur Geltung. Sie bewegen sich mit einer Grazie über den Bildschirm, die sogar Bruce Lee vor Neid erblassen lassen würde.

## Blutig ist's

Trotz der Action dürfen Sie eines nicht vergessen: *Action Half-Life* ist ein ziemlich realistischer Mod. So haben Treffer an bestimmten Zonen des Körpers Auswirkungen auf die Bewegungsfreiheit und natürlich auch auf den Gesundheitszustand. Vergessen Sie einmal, sich zu verbinden, bluten Sie so lange, bis der virtuelle Tod eintritt. Das Problem ist, dass Sie während der Ersten Hilfe ein leichtes Opfer sind, da Sie währenddessen keinen Zugriff auf Ihr Waffenarsenal haben. Drum sollte gut überlegt sein, wo und wann Sie sich pflastern.

## Atmosphäre

Die Karten sind sehr abwechslungsreich und bieten jeweils ein gutes Ambiente. Das beste Beispiel: die Map „Hong Kong Heat" mit ihren dunklen Ecken und schön ausgestatteten Innenszenarien. Wobei zu erwähnen ist, dass keine der alten Beta-3-Maps in Teil 4 enthalten ist. Trotzdem haben es die Mapper geschafft, eine hervorragende Deathmatch-Atmosphäre zu erzeugen. Zudem lässt sich vieles in der Umgebung zerstören – wundern Sie sich nicht, wenn auf einmal da ein Loch ist, wo eben noch eine Wand zu sehen war. Ein kleines Manko zum Schluss: *AHL* ist mangels Einzelspielermodus nur für Online-Spieler oder auf LAN-Partys ein Hit. Wir würden uns aber nicht wundern, wenn das Entwickler-Team auch bald Bots für alle einsamen „Lone Gunmen" hinzufügen würde.

## Unser Fazit

Das lange Warten hat sich gelohnt. Das A-Team hat sich mit der Beta 4 selbst übertroffen. *Action Half-Life* ist noch immer der Inbegriff für schnelle, actionreiche Deathmatch-Partien. Und diesen Ruf hat sich die neue Beta 4 wahrlich mehr als verdient. Am besten spielen Sie *Action Half-Life* gleich an und installieren es direkt von unserer Cover-CD!

## Top-Auswahl

Auf einen besonderen Leckerbissen, den Sie auf CD finden, wollen wir an dieser Stelle explizit hinweisen: www.counter-strike.de hat mittlerweile rund 400 Karten getestet, die sieben besten ausgewählt und uns gestattet, diese auf unseren Silberling zu brennen.

**Auf CD-ROM**

**Action Half-Life Beta 4**
Das A-Team hat die Fans lange warten lassen. Jetzt ist die neue AHL-Version erschienen. Testen Sie selbst!
**ahlb4.exe**

**Frontline Force Mod 1.2**
FLF geht in eine neue Runde. Auf CD finden Sie den kompletten Mod samt zweier Bug-Fixes.
**frontline12a.exe**
**frontline_12a_winfix.exe**
**hud.exe**

**Karten für Feinschmecker**
Die sieben besten Maps von www.counter-strike.de.
**csdepack.zip**

**Botpack 9.0**
Die aktuellste Sammlung von Computergegnern.
**BotPack90_GUI.exe**

**Server Watch 2.5e**
Die neueste Version. Das Tool ist als Alternative zu GameSpy & Co. gedacht.
**hlsw_0_2_5e.exe**

**CS TV**
Während der jüngsten CPL in Dallas hat Valve seinen neuen Spectator-Mod für Counter-Strike vorgestellt. Wir haben ein Video dazu.
**247_SPEAKEASY-CSTV-122-124.exe**

**de_vegas**
Im jüngsten Update 1.1. zu Counter-Strike hatte sich ein Fehler in der Karte de_vegas eingeschlichen. Hier die aktuelle Version.
**de_vegas.zip**

**zusätzlich nur auf DVD**
Mods: Firearms 2.4, Chemical Existence 1.0; Maps: PCA-Map-Pack



Mit zwei Revolvern ballern wir, was das Zeug hält. Leider verfügen wir mit diesen Waffen nur über eine minimale Feuerrate.



Die Verbindung zum Server steht: Wir spielen eine Partie „Last Man Standing" in der Variante „Zufalls-Equipment".

# Unreal Tournament

Unser Experte Heiko Schubert informiert über die *Unreal*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis.

Heiko Schubert alias mTw.pcalPuReSteeL
27 Jahre; Student aus Hagen
http://www.planetmtw.de/
E-Mail: heiko.schubert@gmx.de

*„Mit jedem Bericht, den ich über Unreal 2 lese, freue ich mich immer mehr, bald wieder einen herausragenden Einzelspieler-Shooter in den Händen zu halten."*

Bei Infiltration geht es hoch her. Das Team mit der besseren Strategie wird in diesen Situationen immer im Vorteil sein und den Gegner überwältigen.

## Infiltration

Neben *Strike Force* und *Tactical Ops* gibt es mit *Infiltration* den dritten *Unreal Tournament*-Mod, mit der Zielsetzung, ein möglichst realitätsnahes Kampfgeschehen auf den Bildschirm zu holen. Ähnlich wie bei *Tactical Ops* treten zwei Teams gegeneinander an, bestehend aus Terroristen und Antiterroreinheiten, um den Gegner zu überwinden und die jeweiligen Ziele zu erfüllen. Hierfür können Sie sich mit den beim Militär üblichen Waffen wie der Desert Eagle, der H&K69 oder auch einem M16-Maschinengewehr zur Wehr setzen. Auffällig ist die für *UT* untypische Menüoberfläche, die aber maßgeblich zur Atmosphäre beiträgt. Damit unterstreichen die Programmierer ihren Willen, ein großes, eigenständiges Projekt auf die Beine zu stellen. Dabei ist der Mod gar nicht so neu. Schon seit *Unreal* ist dieses Projekt in der Mache, es hat sich seitdem immer weiter entwickelt.

## Realismus pur

Die Entwickler legten ein besonderes Augenmerk auf das äußerst realistische Verhalten der Figuren. Zu Beginn fällt einem das fehlende Fadenkreuz auf. Spielhilfen dieser Art sind nicht erwünscht, aber ganz ohne Zielvorrichtung muss man nicht auskommen. Mithilfe der alternativen Feuertaste wird die Waffe angelegt und Sie zielen auf die althergebrachte Weise, nämlich mit Kimme und Korn.



Jegliche Deckung zu nutzen, ist Pflicht, um sich dem Gegner gefahrlos nähern zu können.

### Blick hinter die Kulissen

Für diese Ausgabe hatten wir die Möglichkeit, mit Norbert Bogenrieder zu reden.
Seit dem Erscheinen der *UT*-Demo ist er Chef-Programmierer des Infiltration-Teams.

| | |
|---|---|
| **Name:** | Norbert Bogenrieder |
| **Alter:** | 30 |
| **E-Mail:** | beppo@sentrystudios.de |
| **Website:** | www.infiltrationmod.de |
| **Aufgabenbereich:** | Erst habe ich den Code für die *UT*- Demo und später für die Verkaufsversion umgeschrieben. Kurze Zeit später wurde ich „Chef" der Programmierung. Ich mache eigentlich alles, was mit der Programmierung von *Infiltration* zu tun hat, seien es die Physics, Waffen, Bot-KI, das User-Interface – also einfach alles, was bei diesem Mod anfällt. Ein zweiter Programmierer, Optikron, erledigt kleinere Dinge, zum Beispiel das HUD und das Menü. |
| **Dabei seit:** | *Infiltration* gibt es zwar schon seit *Unreal*, aber ich bin erst mit dem Erscheinen der *Unreal Tournament*-Demo hinzugekommen. |
| **Zukunftswünsche:** | Auf das Projekt bezogen wünsche ich mir noch mehr und realistischere Waffen, die aus *Infiltration* ein noch teamorientierteres Spiel machen. Denn Teamspiel ist nun mal das A und O bei diesem Mod. Ferner fügen wir noch einige Fahrzeuge hinzu. Des Weiteren hoffe ich natürlich eines Tages, einen Verleger zu finden, eine eigene Firma zu gründen und aus *Infiltration* ein eigenständiges Spiel zu machen, das dann in den Verkaufsregalen zu finden ist. |



Timing gefordert: Der Einsatz von Nahkampfwaffen, wie hier das Messer, führen im richtigen Augenblick zum Erfolg. Dieses sieht auch Ihr Gegner ein, der verwundet zu Boden geht.



Fort Knox? Eine scheinbar uneinnehmbare Verteidigungsstellung des gegnerischen Teams. Mit der richtigen Waffenwahl können Sie jedoch auch in dieses Camp einmarschieren.

Wer komplett auf solche Hilfen verzichtet, trifft auf 15 Meter Entfernung nicht mal ein offenes Scheunentor. Bemerkenswert ist auch die bisher in anderen Spielen in der Form noch nicht vorhandene Berücksichtigung der Kondition. Wenn Sie permanent wie ein „Roadrunner" durch die Maps laufen, geht Ihnen schnell die Luft aus und Sie finden sich langsam schleichend in den Gängen der Spielkarten wieder. Natürlich sind Sie dann ein leichtes Ziel. Wehe, Ihnen passiert dies auf weiter Flur. Ein weiterer Nebeneffekt ist die schwindende Sprungkraft. Je erschöpfter Ihre Spielfigur ist, desto niedriger fällt die Sprunghöhe aus. Selbst einfachste Kisten lassen sich so nicht mehr erklimmen. Selbstverständlich können Sie als nach Atem ringender Spieler auch Ihre Waffe nicht mehr ruhig halten. Was das für Folgen hat, muss wohl nicht näher erläutern werden. Daher sollten Sie sich zwischenzeitlich ein wenig ausruhen, um wieder zu Kräften zu kommen. Auch das Design der Waffen lässt erahnen, mit welchem Hang zum Realismus die Designer arbeiten. Jede einzelne Waffe lässt die Herzen der Fans dieses Genres höher schlagen. Zwölf Schießeisen wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Die Designer versahen sämtliche Waffen mit realistischen Texturen und Soundeffekten. Selbstverständlich hat jede Waffe ihr eigenes Handling, sei es durch unterschiedliche Schussraten oder durch abweichendes Rückstoßverhalten. Die große Zahl der Wummen ermöglicht es jederzeit, die richtige Antwort auf problematische Situationen zu finden. Ein ausgewogenes Team vorausgesetzt, lässt sich jedes Hindernis bewältigen.

## Maps

*Infiltration* bietet dank des üppig geratenen Map-Packs 16 neue Karten, die allesamt eine wirklichkeitsgetreue Umgebung widerspiegeln. So können Sie sich entweder durch ein Militärlager in Sibirien oder ein sizilianisches Dorf bewegen. Für ausreichende Abwechslung ist gesorgt. Wenn Ihnen das alles nicht reichen sollte, haben Sie die Möglichkeit, den originalen *Unreal Tournament*-Spielkarten und Spielmodi ein neues Spielgefühl zu verleihen, indem Sie zum Beispiel mit den *Infiltration*-Waffen und -Spielfiguren Capture-the-Flag oder Assault spielen. Dank des völlig anderen Verhaltens der Figuren sowie der neuen Wummen wird ein komplett neues Spielgefühl erzeugt.



Mit welcher Liebe zum Detail die Designer vorgingen, kann man an diesem Modell besonders gut erkennen. Selbst der Finger am Abzug und der strenge und konzentrierte Blick wurde bedacht.



**Auf CD-ROM**

**Skins**
Unreal Tournament – Skin-Sammlung
**Enforcer.exe, Gothica.exe, Meatshower.exe, Razor.exe, Schattenkrieger.exe, Sword.exe**

**CTF-Shadar**
Riesige CTF-Map mit Unreal-Ambiente.
**CTF-Shadar.exe**

**CTF-Underdark**
Fantasievolle, asymmetrische CTF-Spielkarte.
**CTF-Underdark.exe**

**zusätzlich nur auf DVD**
UT-Bonuspack, UT-Inoxxpack, UT-Mod Excessive, Chaos UT Beta, Unreal4Ever,Unreal Fortress, UT-Patch 436, MultiCTF plus MultiCTF-Map Pack, UT-Bonuspack 4, UT-Jailbreak, Infiltration285

# E-Sport & mTw|pca

Oliver Hauth steckt als aktiver Spieler mittendrin in der Online-Sport-Szene. Hier erfahren Sie alles über die Sportarten und Stars von morgen. Mit E-Sport wird Computer-Zocken professionell.

**Oliver Hauth alias mTw|pca-phomeXa**
21 Jahre, Zivi aus Oberhausen
www.esport-today.com
phomexa@project-esport.com
ICQ: 3048893

*„Leider habe ich es nicht geschafft, persönlich zum mTw|pca-Geburtstag zu kommen. Vor allem die Bilder, die es auf www.mymtw.de gibt, zeigen mir, was ich verpasst habe."*

## Tribes 2 – Neue Hoffnung für den E-Sport?

Seit einigen Wochen ist Sierras *Tribes 2* erhältlich und die ersten E-Sport-Clans machen ihre Erfahrungen mit dem Multiplayer-Onlinespiel. Wie bei allen neuen Ego-Shootern prüfen die E-Sport-Experten das Spiel erst einmal auf seine Wettbewerbstauglichkeit. *Tribes 2* bringt, zumindest auf dem Papier, die besten Voraussetzungen mit: Die Entwickler haben die Betatest-Phase über Monate verlängert, nur um an der „perfekten" Spielbalance zu feilen.

Das grundlegende Spielprinzip birgt jedoch auch einige Nachteile, die vor allem den Bereich Clan-Organisation betreffen und dort einen immensen Aufwand erfordern. Zunächst ist *Tribes 2* neben *Team Fortress Classic* das taktisch komplexeste Spiel, das derzeit auf dem Markt erhältlich ist. Durch die Vergabe einzelner Spieler-Klassen und das Ausarbeiten neuer, taktikspezifischer Untergruppen benötigen Clans wesentlich mehr Zeit, um Spielstrategien oder Team-Taktiken auszuarbeiten. Grundsätzlich unterscheidet man wie bei allen Capture-the-Flag-Spielen zwischen Angriffs-Team und Verteidigungs-Team, *Tribes 2* bietet jedoch viel mehr Möglichkeiten.

Daraus ergibt sich ein weiterer Nachteil, der die Organisation von Trainingssitzungen oder der Wettkampfspiele betrifft. Da *Tribes 2* nicht wie bisher gewohnt nur mit vier bzw. fünf Spielern pro Team gespielt wird, sondern die Größe der Mannschaftsaufstellung bis zu 16 Spieler pro Team betragen kann, reduziert sich die Anzahl der Clans, die in der Lage sind, ernsthaft *Tribes 2* zu spielen. Selbst E-Sport-Teams, die wirklich die erforderliche Anzahl an Spielern stellen könnten, stehen vor dem Problem, die Turnier- oder Liga-Spiele zeitlich zu organisieren bzw. die Kommunikation mit allen



Die verschiedenen Fahrzeuge sind eine der Besonderheiten in Tribes 2 und bringen einmal mehr taktische Tiefe ins Spiel.

Tribes 2 unterscheidet sich durch seine komplexen Team-Regeln und die taktische Tiefe sehr von allen gängigen Ego-Shootern. Ist das Multiplayer-Onlinespiel trotzdem E-Sport-tauglich?

**Auf CD-ROM**

**Unreal-Tournament-Demos**
ULD pro Finale mTw|pca vs. ocr (POV mTw|pca Virus)
**Liandri: ocr_uldfinal_liandri.exe**
**Gothic: ocr_uldfinal_gothic2.exe**
**Turbine: ocr_uldfinal_turbine.exe**
**Tempest: ocr_uldfinal_tempest.exe**
**Deck16][: ocr_uldfinal_deck.exe**

**zusätzlich nur auf DVD**
Tutorial: CS-Strafejumps für alle; CS-Demo: ESPL-CS-Premiership-Match mTw|pca vs. TAMM

**Deutsche E-Sport-Surftipps**

**esport.today**
www.esport-today.com
Einzige deutsche E-Sport-Seite; deckt so ziemlich alles ab, was es zu diesem Thema gibt: News, Interviews, Berichte aktueller Events usw.
QuakeNET: #esport-today

**cs.today (SuJ News)**
www.cs-today.de
Eine der größten deutschen Counter-Strike-Szene-Homepages
QuakeNET: #suj

**PC Action Masters**
www.pcactionmasters.de
Von der PC Action ausgerichtetes Turnier mit Preisgeldern im Wert von 100.000 Mark

Teilnehmern aufrechtzuerhalten. Da E-Sport nach wie vor nur ein Freizeitvertreib ist und jeder Mensch noch ein „normales" Leben führt, wird es schwer sein, Termine zu finden, zu denen wirklich mindestens zwölf Spieler eine bis zwei Stunden Zeit investieren wollen.

Trotz dieser Mankos bringt *Tribes 2* neuen Wind in die Szene. Besonders durch die bereits angesprochene taktische Vielfalt entwickelt sich eine ganz neue Art von Mannschaftsspiel, das die bekannten Ego-Shooter wie plumpe Ballerspiele aussehen lassen wird.

Anfang Mai hat die erste offizielle *Tribes 2*-Veranstaltung stattgefunden, deren Ergebnis zum Redaktionsschluss noch nicht vorlag. Auf Einladung von Sierra Deutschland nahmen im Kölner Palladium die ersten Clans an einem Einladungsturnier teil. Unter dem Titel „FLYING HORSE meets TRIBES 2 Invitational" waren einige der bekanntesten deutschen E-Sport-Teams angetreten, um eine erste Standortbestimmung in Sachen *Tribes 2* vorzunehmen. Die offizielle Unterstützung seitens des Herstellers so kurz nach der Spielveröffentlichung lässt für *Tribes 2* eine rosige E-Sport-Zukunft erhoffen.

**MTW PC ACTION monthly update**



Fachsimpeln beim lustigen Beisammensein – E-Sportler unter sich.

## Happy Birthday Mortal Teamwork

Am 20. April war es wieder so weit: Die Geburtstagsfeier von mTw|pca stand auf dem Terminplan. In diesem Jahr stand uns das American Diner „Chicago Meatpackers", das offizielle Restaurant der Football-Mannschaft der Frankfurt Galaxy, zur Verfügung. Neben vielen mTw|pca-Spielern hatten sich auch weitere bekannte deutsche Cracks und sonstige Experten angemeldet, die in der Community tätig sind, so dass die mTw|pca-Party einmal mehr zu einem „Who's who" der deutschen E-Sport-Szene geriet. Neben deftigem amerikanischen Essen und etlichen Cocktails wurde natürlich über die Spiele sowie die Zukunft von Profi-Clans oder der E-Sport-Szene im Allgemeinen gefachsimpelt.

## mTw|pca UT gewinnt die ULD pro




Eines der wichtigsten *Unreal Tournament*-Spiele in diesem Jahr war für uns das Finale der ULD pro (Unreal Liga Deutschland, www.time2die.de/uld/tdmpro/news.php) gegen die deutsche Profi-Mannschaft von Ocrana. Im „Best-of-Three-Modus" wurden fünf Maps gespielt, die nach einem spannenden Spielverlauf schließlich mit 3:2 an mTw|pca gingen. Damit gewann unser *UT*-Team das über sechs Monate laufende Turnier. Die Ergebnisse im Überblick:

- 162:98 **deck**
- 181:96 **tempest**
- 129:130 **turbine**
- 101:127 **gothic**
- 144:129 **liandri**

## Der neue Sponsor: TNX

**server@tnx.de**

Es gibt einen weiteren Zugang in unserer Sponsoren-Liste zu vermelden: Die junge Hamburger Firma TNX Entertainment (http://server.tnx.de) unterstützt mTw|pca ab sofort durch die Bereitstellung von Spiele-Servern. TNX organisiert die beliebten Planet-Insomnia-LAN-Partys und bietet Spiele-Server mit schneller Internetanbindung, die von Clans, Ligen oder sonstigen Gruppen gegen eine Gebühr gemietet werden können. Der besondere Clou: Nach der Anmeldung können Sie die Servereinstellungen bequem aus Ihrem Internet-Browser tätigen. Bei Interesse schauen Sie sich einfach auf der offiziellen Homepage um, dort finden Sie die aktuell verfügbaren Spiele-Server sowie die verschiedenen Preismodelle.



Weite Landschaften prägen Tribes 2. Hier ist ausreichend Platz, um Teamstrategien zu koordinieren.

# Diablo 2

Andreas Philipp ist passionierter *Diablo*-Fan, kennt sich aber auch mit allen vergleichbaren Spielen besonders gut aus.

**Andreas „Bryionak-WtC" Philipp**
34 Jahre, Online-Redakteur
http://www.d2watchtower.de
http://www.gamesweb.com
bryionak@gamesweb.com

*„Dank Registrierung als autorisierte Fansite sitze ich in diesem Moment vermutlich gerade an der Beta-Version von „Diablo 2: Lord of Destruction" oder warte händeringend auf den Kurierdienst. Ein ausführlicher Bericht folgt natürlich in der kommenden Ausgabe."*

Der Druide hat drei Wölfe, einen Geist und eine Ranke beschworen, die ihn im Kampf unterstützen.

## Der nächste Akt

Die Spielergemeinde wartet sehnsüchtig, dass die Beta-Version neue Erkenntnisse zur Erweiterung von *Diablo 2* bringt. Für diese offene Beta wählt Blizzard nur amerikanische Spieler sowie einige autorisierte Fansites aus. Auch wenn die Beta-Version bis zum Redaktionsschluss noch nicht bei uns eingetrudelt ist (als inoffizieller Termin wurde Ende April genannt), können wir dennoch schon einige weitere Informationen zu *Diablo 2: Lord of Destruction* preisgeben: Mit der Erweiterung stellen gesockelte Gegenstände keine eigene Kategorie mehr dar. Die „Sockelbarkeit" wird für die Gegenstände wie eine Zusatzoption sein, das heißt, es finden sich auch magische, Set-, Unique- und Rare-Items mit bis zu sechs Sockeln (abhängig von der Art des Gegenstandes), die nur darauf warten, bestückt zu werden. Die Edelsteine hierfür bleiben unverändert.



**Auf CD-ROM**

**Druide und Assassine**

Neben allgemeinen Informationen zu den beiden neuen Klassen ist die Wirkung der jeweils 30 Skills hier beschrieben. Soweit bekannt, finden Sie auch die zugehörigen Skill-Trees.

**Assassine1.htm**

**Druide1.htm**

## Runensteine

Eine Alternative zu den Juwelen stellen die Runen dar. Das sind kleine, den Edelsteinen ähnliche Gegenstände, die in ihrer Anwendung aber wesentlich komplexer sind. Insgesamt gibt es bis jetzt 33 Runen, die jeweils einen Silbennamen tragen und über bestimmte magische Eigenschaften verfügen. Weit verbreitete Runen finden Sie unter jedem Stein, äußerst seltene Runen werden erst nach 600.000 generierten Runen gefunden, was damit der bis dato rarste Gegenstand in der gesamten *Diablo*-Welt ist. Die im Moment einzig bekannte Rune heißt „Ral". Um einen gesockelten Gegenstand zu einem so genannten „Runic Item" aufzuwerten, brauchen Sie ein Runenrezept, sozusagen das „Zauberwort", bestehend aus den Silben der Runen, und einen dazu passenden Gegenstand mit entsprechender Anzahl von Sockeln, in die Sie die Runen in der richtigen Reihenfolge platzieren. Woher Sie die Runenrezepte bekommen, steht noch nicht fest. Als eine Möglichkeit zieht Blizzard in Erwägung, dass die „Runic Words" in den Dialogen der NPCs von Zeit zu Zeit preisgegeben werden. Es wurde aber auch schon von „Runic Scrolls" geredet, die an bestimmten Tagen unter bestimmten Voraussetzungen zu den Schätzen der Monster gehören. Es war auch wieder mal der Horadrim-Würfel im Gespräch, der solche Schriftrollen ausspucken soll. Ein frühes Beispiel für eine mögliche Zusammenstellung eines „Runic Item": Eine Waffe mit vier Sockeln mit zwei sehr seltenen, einer raren und einer normalen Rune ergibt als Zusatzeigenschaften: 33 % Todesschlag, 25 % vernichtender Schlag, 100 % Chance auf offene Wunden, ignoriert Verteidigung des Gegners, +1 Lichtradius, +15 % Lebensabsaugung, +182 % verstärkter Schaden, +53 Angriffswert, +15 zu Stärke.







Durch die höhere Auflösung von 800x600 ändert sich die Optik maßgeblich: Der Sichtbereich ist um einiges größer, während das Interface durch zusätzliche Leerräume gestreckt wird. Die Anforderungen an die Hardware sind entsprechend höher.

## Monsterlehre

Zahlreiche neue und bereits aus dem Vorgänger bekannte Monster stellen trotz der deutlich besseren Gegenstände die passende Herausforderung für die Helden dar. Zu den dämonischen Horden gehören:

**• Aufseher**

Die Aufseher sind am ehesten vergleichbar mit den Schamanen aus dem 1. bis 4. Akt. Sie tragen einfache Lederrüstungen und sind mit einer Dornenpeitsche bewaffnet. Primär werden sie versuchen, ihre Diener mit Peitschenhieben in explodierende Kamikazebomben zu verwandeln. Der Aufseher kann damit auch heilende Wirbel erzeugen, die in Richtung Diener steuern und diese falls notwendig heilen.

**• Kamikaze-Krieger**

Wenn diese Burschen die Peitsche des Aufsehers zu spüren bekommen, gehen sie sofort zum Sturmangriff über und lösen bei Berührung mit dem Spieler eine heftige Explosion mit großem Schaden aus. Sie sind schnell und außerordentlich robust. Wulstige Schuppen schützen die Kamikaze-Krieger besonders vor Hieb- und Stichwaffen.

**• Minotaurus-Dämon**

Diese Monster-Klasse war schon für den Einsatz in *Diablo 2* vorgesehen und wird jetzt von der Ersatzbank geholt. Minotaurus-Dämonen kämpfen ausschließlich im Nahkampf und prügeln mit Morgensternen und Keulen auf die Charaktere ein. Der Schaden kann dabei sowohl herkömmlicher als auch magischer Art sein.

**• Wiederbelebte Horde**

Diese stärkere Unterart der Skelette aus *Diablo 2* entsteht aus den wiederbelebten Überresten gefallener Helden. Sie sind größer und wesentlich aggressiver als die bekannten, gewöhnlichen Knochenmänner. Sie können im Gegensatz zu Zombies und den herkömmlichen Skeletten, wie sie aus Akt 1 bis 4 bekannt sind, aus größerer Distanz angreifen.

**• Baals Krieger**

Hierbei soll es sich um die taktisch klügsten und effektivsten Diener Baals handeln. Sie sind sehr groß und verfügen über eine brutale Angriffsmethode: 16 rasiermesserscharfe Krallen bohren sich in jeden, der sich ihnen in den Weg stellt, während ein Stachelpanzer sie vor Gegenangriffen schützt.

**• Succubi**

*Diablo*-Veteranen des ersten Teils sind diese dämonischen Biester bereits bestens bekannt. In der Erweiterung sollen die leicht bekleideten Höllenmädels ihr Revival erleben, indem sie wieder mit „Bloodstar" nur so um sich werfen und ständig wegrennen, sobald Sie sich ihnen nähern. Auch die Unterarten wie Soulburner mit ihrer hohen Resistenz gegen jegliche Magie sollen wieder auftreten.

### Diablo 2 auf Speed

Wer in Sachen Teamplay nicht genug bekommen kann, sollte mal bei www.d2speed.de vorbeischauen. Die Idee: Ein neuer Charakter soll mithilfe von vier Supportern möglichst schnell von Akt 1 bis zur Vernichtung Diablos gebracht werden und dabei bestimmte Aufgaben erfüllen. Die Zeit, die benötigt wurde, fließt als Ergebnis in die Liga ein.

Links ist die neue, doppelt so große Kiste zu sehen, die nun 6x8 Felder umfasst.



Dieser einfache Bogen besitzt fünf Sockel, in die Sie Runen oder Edelsteine einfügen können.

### Watchtower-Relaunch

Nebenbei noch eine Meldung in eigener Sache. Der „Diablo 2 Watchtower", welcher seit August 98 besteht und seit längerer Zeit das Spielerforum *Diablo 2* mit Informationen versorgt, liegt seit Ostermontag in überarbeitetem Layout vor. In hübschem, neuen Gewand und mit aktualisierten Informationen läuten wir die Expansion ein. Natürlich wird auch dort tagesaktuell von der Beta-Version berichtet, sobald sie eintrifft. www.d2watchtower.de

Spielerforum

# Need for Speed

Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-ons rund um *Need for Speed* auf dem Laufenden.

Patrick „Kivlov" Richters
17 Jahre, Schüler in Atlanta, USA
www.nd4spd.de
prichters@hotmail.com

*„Ab nächsten Monat ist es an mir, Ihnen endlich wieder aus meiner ostwestfälischen Heimat zu berichten – in der Gewissheit, dass die US-Amerikaner über neue NfS-Spiele noch genauso im Dunkeln tappen wie wir hier zu Lande."*

Auf der Cover-CD: Die Seifenkiste erreicht eine Höchstgeschwindigkeit von etwa 130 km/h.

## Auf CD-ROM

**Seifenkiste (NfS 4)**
Ausgefallener geht es kaum: eine Seifenkiste von Designer Zorro. Seltsam, normalerweise haben die doch gar keinen Motor ...
**seif.zip**

**Copperhead (NfS 4)**
Der schnelle Copperhead von Snake Cobra ist eine perfekte Ergänzung für die A- sowie AA-Klasse von Mercedes.
**copp.zip**

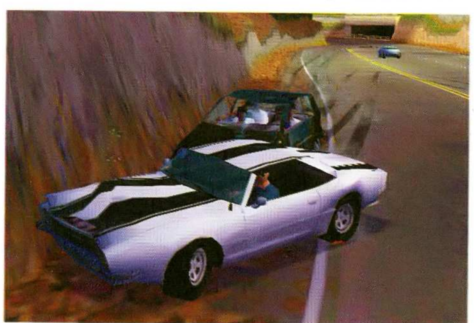
**Lupo (NfS 4)**
Die zurückhaltende Optik von Zorros Kleinwagen trügt. In Wahrheit kann der kleine Flitzer mit McLaren F1 und Konsorten mithalten.
**wolf.zip**

**Desert Burner (NfS 4)**
Nicht nur in Videoclips von Modern Talking attraktiv: Der Desert Burner ist ein typisches Zorro-Auto: tief, breit und unaufhaltbar.
**Dburn.zip**

**zusätzlich nur auf DVD**
Für Motor City Online: 1 Extra (Videoschnipsel); für NfS: Porsche: 4 Zusatzautos, 1 Zusatzstrecke, 3 Extratools. Für NfS 4: 18 Zusatzautos, 3 Zusatzstrecken, 7 Extratools (z. B. Komplettpaket für Wagendesigner). Für NfS 3: 5 Zusatzwagen, 2 Zusatzstrecken, Track-Editor

## Neues Designwerkzeug

Sie sind Wagendesigner für *Need for Speed*? Sie haben sich stundenlange Arbeit an einem Auto gemacht, um dann festzustellen, dass irgendetwas an Ihrem vermeintlichen Meisterwerk nicht stimmt? „Schwebt" Ihr Auto eventuell leicht über der Straße und Sie sind ratlos, wie man dieses Problem beheben kann? Addict, der Meister des „Carediting", könnte in diesem Falle die Lösung parat haben: Der neue „NFS FCE Car Centerer" zentriert Ihr Auto sowie den Dummy (Fachbegriff unter Designern für den Fahrer), sprich das Tool stellt optischen Bodenkontakt zwischen Auto und Fahrbahn her. Dieses und weitere Programme finden Sie bei Addict Arts unter http://www.nfscheats.com/addictarts.



Mit vier Leuten im Kleinwagen wurden Sie ausgebremst: Machen Sie es besser. Den Wagen dazu gibt es auf der Cover-CD!

## Motor City Online: Kommt es im Juli?

*Motor City Online*, in der Szene inzwischen kurz mit *MCO* betitelt, scheint tatsächlich den Weg nach Deutschland zu schaffen. In einer von Electronic Arts im Internet veröffentlichten Releaseliste wird als Erscheinungstermin von *MCO* der 19. Juli 2001 genannt. EA scheint es mit den deutschen Online-Spielern also wirklich ernst zu meinen, selbst wenn dieser Termin natürlich noch nach hinten verlegt werden könnte.

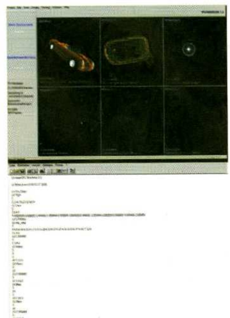

Zorros Desert Burner von der Cover-CD: nicht sehr handlich, aber alleine schon wegen der Kühlerhörner sehr spektakulär.



Auf der Cover-CD: Der orange Copperhead von Timo „Snake Cobra" Sehrbruch ist ein gutes und schnelles Allround-Auto.

## Freie Add-on-Wagen für NfS: Porsche vor dem Aus

Eine der letzten Hoffnungen auf freie Add-on-Wagen für *NfS: Porsche* ist sprichwörtlich erloschen. Mit dem *NfS* PU Modeler sollte es ermöglicht werden, die verschlüsselten 3D-Modelle eines *NfS: Porsche*-Wagens zu editieren. Jetzt kündigte Uwe Daniels, der Kopf hinter dem Programm, im Forum von Nfs-factory.de das Ende seines Projekts an. Als Gründe genannt wurden zahlreiche negative Kritiken sowie Drohungen, die vorgesehene Registrierung zu umgehen. Die ursprüngliche Ankündigung des Modelers hatte bereits in der Vergangenheit zu Aufregung geführt, da vorab ein Screenshot gezeigt wurde, der vermeintlich das Programm mit sensationellem Ergebnis in Aktion zeigte. Von den Projekt-Initiatoren war dies jedoch nur als Demonstration der Projektziele gedacht, das Bild wurde fälschlicherweise als Stand der Entwicklung verstanden und das ganze Programm dementsprechend voreilig als Hochstapelei abgestempelt.


Der NfS PU Modeler: Dieses Bild zeigte eine Wunschvorstellung der Programmierer.

## Interview mit Wagendesigner Zorro

**PC Action: Zorro, du bist ein bekannter Wagendesigner für *NfS*. Wer bist du wirklich und wie kam es zu deinem Hobby?**

**Zorro:** Mein Name ist Adrian Scheiber, ich komme aus der Schweiz, genauer aus Frick, und ich bin 17 ½ Jahre alt. Angefangen hatte alles damit, dass ich mir *NfS 4* zulegte. Nach einiger Zeit waren die im Spiel enthaltenen Wagen irgendwie langweilig und ich begann, Autos aus dem Internet herunterzuladen. Das erste war übrigens der 62er Chevrolet Impala von Profesorn. Schon bald hatte ich den Wunsch, eigene Autos zu erstellen, und studierte eifrigst eine Anleitung zum Erstellen eigener Autos, kam aber beim besten Willen nicht hinter das Prinzip, nach dem es funktionierte. Also gab ich mich anfangs einfach damit zufrieden, die Autotexturen in *NfS 4* zu editieren. Schließlich gelang es mir mithilfe von Denis Schwabenlandt, die „Meshes"*1 der Verkehrsautos zu verformen. Mein nächstes Projekt war ein El Dorado – mein erstes richtiges Auto auf Basis des BMW M5. Bald erreichten mich E-Mails mit der Bitte, ob man nicht die Farbe des Wagens verändern könnte. Kurzerhand fragte ich meinen „Kollegen" Beni C. (Anm. d. Red.: siehe PC Action 5/2001). Ohne Beni hätte ich es wahrscheinlich nicht geschafft (vielen Dank nochmals, Beni), aber kurze Zeit später war auch diese Aufgabe erfüllt. Die letzte Hürde war es, ein Schadensmodell für den El Dorado zu entwickeln. Nachdem ich auch dies geschafft hatte, gab es sozusagen kein Halten mehr.

**PC Action: Welche neuen Projekte verfolgst du momentan?**

**Zorro:** Im Moment arbeite an einem Chevrolet Van, welcher bald auf meiner Seite www.znfsp.ch.vu zum Download bereitstehen sollte. Ganz „nebenbei" werkle ich momentan an einem *NfS 4*-Mod. Der Titel wird *NfS: Lowrider* sein. Im Mod wird man mit diversen Lowridern*2 die Gegend unsicher machen können und sogar, sofern alles gut geht, die Wagen auf Knopfdruck „tanzen" lassen. Aber mehr will ich noch nicht verraten!

**PC Action: Es gibt nach nunmehr zwei Jahren *NfS 4: Brennender Asphalt* Hunderte, wenn nicht gar Tausende von Add-on-Autos. Wie schaffst du es, dennoch etwas Einzigartiges zu fabrizieren?**

**Zorro:** Hmm ... Das ist eine sehr gute Frage. Wenn man sich in den Foren umschaut, dann trifft man meist auf die x-te Ankündigung, irgendein Volumenmodell von BMW oder Mercedes herauszubringen. Daher konzentriere ich mich im Wesentlichen auf VWs und Trabbis, aber auch klassische amerikanische Autos.

**PC Action: Wie nimmt man im Kreis der Car-Designer die Tatsache auf, dass auf die Szene zukünftig rechtliche Probleme zukommen, nachdem ein Schreiben der BMW AG ja zur Einstellung zweier Mods geführt hat?**

**Zorro:** Diese Problematik wird ziemlich ernst und die Einstellung der beiden Mods, auf die auch ich mich sehr gefreut hatte, war sicher für viele ein Schock. Es ist eine gewisse Unruhe zu spüren. Ein mir bekannter, guter Car-Designer hat die Szene deshalb sogar schon verlassen.

**PC Action: Glaubst du, dass genau dies eines Tages zu einem „Aussterben" der gesamten Szene führen könnte?**

**Zorro:** Wenn die Autohersteller hart durchgreifen würden, hätte dies natürlich recht krasse Konsequenzen. Ganz verschwinden würde sie allerdings nicht, denn es gibt ja noch genügend Designer, die „Fantasie-Wagen" bauen.

**PC Action: Ein neuer *NfS*-Teil, der Add-on-Autos technisch weniger als *NfS: Porsche* im Wege steht, ist mehr als unwahrscheinlich! Wie schätzt man dies in der Szene ein, da ja *NfS 4* momentan einen höheren Beliebtheitsgrad als *NfS 5* zu haben scheint?**

**Zorro:** Extrem viele Leute wünschen sich,es gäbe ein *NfS 6*, das einen ähnlich hohen Grad der Editierbarkeit wie*NfS 3* oder *4* aufweisen würde. Bei *NfS: Porsche* sind einzig und allein die Texturen veränderbar. Daher erfreut sich *NfS 4* auch weiterhin einer solchen Beliebtheit, da *Porsche* rein technisch gesehen weit weniger mitmacht.

**PC Action: Glaubst du, dass EA sich mit einem Spiel, das nur auf den Wagen eines einzigen Hersteller basiert, selbst geschadet hat?**

**Zorro:** Ich denke kaum, dass sich EA damit geschadet hat, schließlich hat das Spiel ja recht viele Anhänger und ist rundum ausgewogen. Dennoch wurde die Langzeitspielbarkeit von *NfS: Porsche* verglichen mit *NfS 4* deutlich überschätzt.

**PC Action: Wie stellst du dir das „ideale *Need for Speed*" vor?**

Zorro: Es müsste „Point-to-Point-Strecken"*3 haben wie in *NfS 1* und *5*, es müsste von der Auswahl der Wagen her ähnlich aufgebaut sein wie *NfS 4* und natürlich wieder auf den allseits beliebten Verfolgungsmodus zurückgreifen.

*1 Drahtgittermodelle
*2 Ein „Lowrider" ist ein radikal tiefergelegter Wagen
*3 Strecken, bei denen man einzelne Checkpunkte abfährt, keine Rundkurse

# Grand Prix 3

Benjamin Kaiser (www.grand-prix3.de) bringt Ihnen jeden Monat die neuesten Informationen rund um *Grand Prix 3* näher.

**Benjamin Kaiser**
20 Jahre, Schüler, Bochum
http://www.grand-prix.de
bkaiser@grand-prix3.de

*„Momentan ist tote Hose, vielleicht bringt das 2000er-Add-on die GP3-Szene wieder auf Trab?!"*

| | | |
|---|---|---|
| 1 | BARRICHELLO | 1.661 |
| 2 | M SCHUMACHER | + 0.456 |
| 3 | COULTHARD | + 0.664 |
| 4 | FRENTZEN | + 0.946 |
| 5 | HAKKINEN | + 1.696 |
| 6 | R SCHUMACHER | + 1.857 |
| 7 | HEIDFELD | |
| 8 | TRULLI | |

Nun endlich offiziell, die TV-Anzeige durch GPxPatch

## Großes 2001er-Update

Auf der deutschen *Grand Prix 3*-Website www.grand-prix-3.de ist ein großes 2001er-Update erschienen, das sage und schreibe knapp 100 MB groß ist. Neben Standards wie neuen Wagen-Texturen, Cockpits und Boxencrews bietet es ebenso neue Streckengrafiken und diverse sonstige grafische Updates. Sogar ein komplett neues Intro wurde hinzugefügt. Aufgrund der Größe ist es wohl eher etwas für Flatrate-Besitzer. Wer eine solche hat, sollte jedoch einen Blick riskieren.

## GP3Master-Projekt wird fortgesetzt!

Das zum Stillstand gekommene GP3Master-Projekt von Sven Mitlehner setzt nun John Verheijen fort. Damit sollte die Zukunft des umfangreichsten Editors für *Grand Prix 3* gesichert sein, denn John versteht sein Programmierer-Handwerk und hat schon in diversen anderen Projekten (z. B. dem Track-Editor von Paul Hoad) mitgemischt. Aktuelle Infos zum Projekt finden Sie auf der GP3Master-Website unter: www.grand-prix3.de/gp3master/




Und vorbei, dem Windschatten sei Dank ... Mithilfe des genialen Editors GP3Master sogar mit den aktuellen Saison-Daten!

**Auf CD-ROM**

**Tool**
Das Tool bietet in der aktuellen Version 1.10 auch eine Zeitanzeige im TV-Stil!
**GpxPatch.exe**

**zusätzlich nur auf DVD**
GP3-Master

## Realistisch wie nie zuvor ...

Einige der besten Lenkräder für *Grand Prix 3* hat Romar Arns kreiert. Sie sind exakte Nachbildungen der echten aus der Formel 1 und ein Muss für jeden, der mit einem möglichst realistischen Cockpit fahren will. Zu finden sind sie auf Romars Website: www.romar.hpg.com.br/download.htm

## Zeitanzeige im TV-Stil

Wir haben nach der Veröffentlichung eines Screenshots zu GPxPatch im letzten Spieleforum einige Mails bekommen, in denen nach der Zeitanzeige im TV-Stil gefragt wurde. Diese war in der GPxPatch-Version der letzten Cover-CD noch nicht enthalten – wie wir bereits geschrieben haben. Wir sind froh, Ihnen dieses Feature nun nachliefern zu können, denn Rene Smit und Marc Aarts haben es in der aktuellen Version 1.10 eingebaut. Sie finden das Tool auf der Cover-CD.

# GTA

Gleb Tritus versorgt Sie mit seinem Team von GTAZone.de mit Wissenswertem rund um *GTA 2* & Co. Respect is everything!

Gleb Tritus
16 Jahre, Schüler aus Frechen
www.gtazone.de
gleb@krawall.de

„Abwarten und Tee trinken: Zurzeit ist GTA 3 angeblich erst zu 40 Prozent fertig."

## Miracle Maker

Nach einer längeren Schaffenspause veröffentlichte Miracle Maker eine neue Version seines bekannten Missionseditors für *GTA 2*. Schon beim Start fällt auf, dass zahlreiche Bugs ausgemerzt wurden. Bei der Benutzerführung nahm sich der Entwickler die Kritik der Fans zu Herzen und gestaltete wichtige Routinen weitaus zugänglicher. Trotz Kompatibilitätsproblemen mit einigen Systemen bleibt der Miracle Maker ein Pflichtwerkzeug für alle *GTA 2*-Missionsdesigner.

## Aktuelles zu GTA 3

Nachdem Rockstar in den vergangenen Monaten vor allem Details zum Spielablauf enthüllte, wurde nun auch die Story näher beleuchtet: Der Spieler gerät zwischen die Fronten rivalisierender Banden, darunter die aus *GTA 2* bekannten Zaibatsu, Yakuza und sogar die italienische Mafia. Da die Gegnerzahl auf Dauer überhand nimmt, bekommt der Spieler Unterstützung durch den Waffenexperten Eightball. Später begegnet der Spielcharakter auch seiner Ex-Freundin Catalina, die ihm fortan unter die Arme greift.

## Erster Clan zu GTA 2

Unter http://dg.gtazone.de eröffnete kürzlich der erste *GTA 2*-Clan (Spielergemeinschaft) seine Pforten. Neben der Austragung von Online-Turnieren werkelt das sieben Mann starke Team derzeit an einem *GTA 2*-Mod, für den sie noch tatkräftige Unterstützung suchen. Vielleicht haben Sie ja Interesse?

Dieses Bild könnte das Cover von GTA 3 schmücken. Sie finden es auf unserer Cover-CD.

### Auf CD-ROM

**Offizielle Artworks zu GTA 3**
Auf der Cover-CD finden Sie sieben offizielle Kunstwerke, die DMA bereits für GTA 3 angefertigt hat.
**GTA 3Artworks.exe**

**Karten des Monats (GTA 2)**
Besonders lecker: frische Mapkost für Ihre Mehrspielerpartien
**gta2arena.exe; super2.exe**

**Neue Fahrzeuge (GTA 2)**
Drei neue GTA-2-Vehikel stehen in den Startlöchern.
**gizmovan.exe; mercedes.exe; mclaren.exe**

**Miracle Maker 1.26 (GTA 2)**
Neue Version des beliebten Missionseditors (siehe Bild)
**mmaker126.exe**

**Eiswagen-Hack (GTA 2)**
Verwandeln Sie den Eiswagen in ein blitzschnelles UFO.
**eishack.exe**

**Jedi Bots (GTA)**
Spielen Sie gegen Computer-Gegner.
**jedibots.exe**

**Neue Fahrzeuge (GTA)**
Drei neue Geschosse für GTA 1.
**gtasilvia.exe; gtacorv.exe; gta300sl.exe**

**zusätzlich nur auf DVD**
Für GTA 1: 6 Extras, 2 Karten; für GTA: London 1969: Add-on London 1961, Realcars-Editor; für GTA 2: 29 Fahrzeuge, 14 Karten, andere Missionen, 6 Extras, 25 Trainer&Tools (z. B. Map-Editor), 6 Tutorials; für GTA 3: 2 Extras



Auf der Flucht in GTA 3: Zu Fuß haben sie gegen Polizeihubschrauber schlechte Karten.

Auf der Cover-CD: Die Benutzeroberfläche des neuen Miracle Maker ist jetzt komfortabler.

# Black & White

Günter Fuchs, Mitarbeiter bei LionSource.com, versorgt Sie mit Informationen rund um Lionheads Götterspiel *Black & White.*

**Günter „Krueger" Fuchs**
27 Jahre, Student aus München
http://lionsource.com
krueger@lionsource.com

*„Anfang April kam der große Tag für mich: Nach über drei Jahren Entwicklungszeit wurde Black & White veröffentlicht. Jedoch mit einigen Startschwierigkeiten."*



Auf der Cover-CD: Das arme Pferd hat beim Kampf gegen den überlegenen Leoparden nichts zu lachen.

## Neue Kreaturen

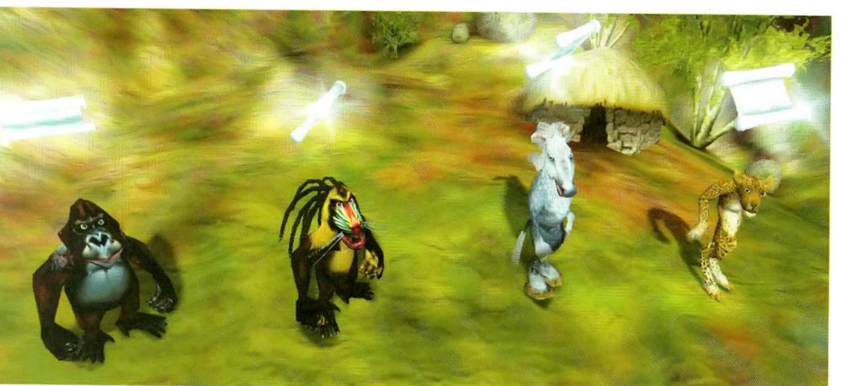
Bereits als Zusatz zum Spiel verfügbar sind vier neue Kreaturen, die Sie auf der Cover-CD finden: Leopard, Mandrill, Gorilla und Pferd. Die Tierchen haben alle verschiedene Grundeigenschaften: Der Leopard ist ein aggressiver und reaktionsschneller Kämpfer, hat aber Schwächen beim Lernen. Genau umgekehrt verhält es sich beim Pferd: Es ist eher schwach, lernt dafür aber umso schneller. Ein kleiner Gag: Wenn Sie ihr Pferd gut erziehen, verwandelt es sich in ein Einhorn. Die beiden Affenarten Gorilla und Mandrill besitzen beide eine hohe Grundstärke, dafür hapert es bei den Reaktionswerten. Nachdem Sie die Kreaturen installiert haben, können Sie sie im Spiel beim Kreaturenzüchter, der in Welt 1 und 4 in einer Hütte am Strand zu finden ist, tauschen. Dazu klicken Sie einfach auf die silberne Schriftrolle, die über dem Haus schwebt. Schon werden Ihnen die neuen Kreaturen zum Tausch gegen Ihre alte angeboten.

## Kinderkrankheiten

Zum Start von *Black & White* gab es lange Gesichter: Die Verkaufsversion enthielt ein paar Bugs und einige Features waren noch nicht eingebaut. So traten beispielsweise in der zweiten und fünften Welt Speicherlecks auf, das Spiel hing sich beim Abspeichern auf, einige Aufgaben im Spiel konnten nicht gelöst werden. Die versprochene Unterstützung für Clans (wie z. B. eine eigene Clan-Kreatur) fehlte völlig, auch Internet-Partien waren reine Glückssache. Lionhead arbeitete zum Redaktionsschluss an einem Patch, der diese Defizite beheben soll. Bis dahin finden sie technische Hilfestellungen in Englisch auf der Seite von Electronic Arts (http://common.ea-europe.com/faqs/b&w.htm) oder im „Support-Forum" der deutschen Fanseite http://lionsource.com.

## Treffpunkt bwgame.com

Ebenfalls noch in der Entwicklung, aber schon online er-



Alle vereint auf der Cover-CD: Die vier neuen Kreaturen Gorilla, Mandrill, Pferd und Leopard können Sie nach der Installation beim Kreaturenzüchter auf Insel eins oder vier eintauschen.




Treffpunkt für die B&W-Gemeinschaft: das soll www.bwgame.com werden.


Die Kreaturen in Black & White können eine ganze Reihe von Emotionen wiedergeben: Dieser Mandrill hält sich gerade den Bauch vor Lachen.


Bald möglich: per Add-on können Ihre Bewohner Fußballspiele veranstalten. Die Matches sollen dabei genau simuliert werden.

reichbar, ist die offizielle Homepage zum Spiel www. bwgame.com; sie soll sich im Laufe der nächsten Wochen aber zum Dreh- und Angelpunkt der *B&W*-Gemeinschaft entwickeln. Sie können dort die neusten Add-ons und Patches herunterladen, Ihren Clan registrieren und die Homepage Ihrer Kreatur hochladen. Um in den Genuss dieser Downloads und der anderen Features zu kommen, müssen Sie sich aber erst auf Bwgame.com registrieren. Danach erhalten Sie einen Benutzernamen und ein Passwort. Wenn Sie über Internet im Mehrspielermodus spielen wollen, ist es ebenfalls zwingend erforderlich, sich zu registrieren.

## Freie Mods

Bereits kurz nach der Veröffentlichung planen Fans die ersten Mods und Total Conversions (also eigenständige Spiele, die auf der Technik des Originals basieren) von *Black & White*: Bei *IO – Knowledge is Power*, einer Total Conversion für Mehrspieler, kämpfen mehrere Konzerne auf dem Jupitermond Io um Ressourcen. Ebenfalls von Fans geplant ist ein Add-on, das die Kreaturen sprechen lässt. Weitere Informationen zu *B&W*-Mods finden sie auf ModWorld (www.planetblackandwhite/modworld). Das German Mod-Team (http://mod.lionsource.com) hat bereits eine spezielle Trainingskarte für Kreaturenkämpfe entwickelt, auf der Sie Ihren Liebling gegen neutrale Kreaturen antreten lassen können. Da es keinen Computergegner gibt, können Sie sich ganz auf die Kämpfe konzentrieren. Sie finden diese Map auf der Cover-CD.

## Die Zukunft

Lionhead hat in den nächsten Wochen und Monaten Großes mit *Black & White* vor. So wird in naher Zukunft ein Fußballfeld zum Download zur Verfügung gestellt, das Sie im Spiel für Ihre Bewohner bauen können und auf dem echte Spiele simuliert werden sollen. Außerdem ist ein Patch, mit dem Ihre Kreatur zu MP3-Musikfiles oder Audio-CDs tanzen kann, in Vorbereitung. In Zukunft sollen die Spieler selber darüber abstimmen können, welche Zusätze zu *Black & White* entwickelt werden sollen. Dazu findet auf www.bwgame.com in regelmäßigen Abständen eine Umfrage statt.

## Taktik-Tipp: Artefakte

Ein oft unterschätztes Mittel, mit dessen Hilfe Sie in *Black & White* ungläubige Dörfer konvertieren können, sind Artefakte. Um ein Artefakt zu erhalten, legen sie einfach einen normalen Stein in die Mitte eines Ihrer Dörfer. Daraufhin fangen die Einwohner an, um den Stein zu tanzen. Nach einiger Zeit bekommt der Stein eine rote Aura und das Artefakt ist fertig. Wenn sie jetzt das Artefakt in ein neutrales oder fremdes Dorf setzen, erhalten Sie rund 100 bis 200 Glaubenspunkte. Da Sie, um ein neutrales Dorf zu bekehren, etwa 500 Glaubenspunkte benötigen, ist das schon mal ein sehr guter, erster Schritt. Mehr zum Thema Artefakte und ausführliche Tipps rund um *Black & White* finden sie auf http://lionsource.com/blacknwhite/informations/tricks/.


**Auf CD-ROM**

**Kreatur Leopard**
Der Leopard als Zusatzkreatur für B&W
Leopard.exe

**Kreatur Mandrill**
Der Mandrill als Zusatzkreatur für B&W
Mandrill.exe

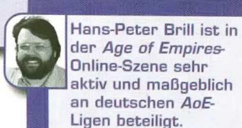
**Kreatur Gorilla**
Der Gorilla als Zusatzkreatur für B&W
Gorilla.exe

**Kreatur Pferd**
Das Pferd als Zusatzkreatur für B&W
Horse.exe

**Trainingskarte „Fight Area"**
Eine neue Bonus-Map für das Kampftraining der Kreatur
FightArea.exe

**zusätzlich nur auf DVD**
Der offizielle Black&White-Trailer: Ein spektakulärer Film mit Spielszenen und In-Game-Musik

# Age of Empires 2



Hans-Peter Brill ist in der *Age of Empires*-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen *AoE*-Ligen beteiligt.

**Hans-Peter Brill**
40 Jahre, EDV-Fachmann, Berlin
AOEWinner@gmx.de

*„Mit Spannung schielt schon mancher Spieler auf Ensembles dritten Wurf: Age of Mythology."*

## Age of Empires 3

Nach den 2D-Echtzeit-Strategicals *Age of Empires* (1997) und *Age of Kings* (1999) soll nun ein 3D-Spiel der Ensemble Studios folgen, an dem die Macher nach eigenen Angaben seit nunmehr drei Jahren arbeiten. *Age of Mythology* versetzt Sie in eine Welt voller Mythen, Götter, Sagengestalten und Helden. Spieler können Blitze und Meteorhagel vom Himmel regnen lassen oder Trolle und Riesen gegen ihre Gegner aussenden. Auch diesmal steht eine Einzelspielerkampagne im Mittelpunkt, gespickt mit einer Vielzahl von Filmsequenzen. Die E3 in Los Angeles, die weltgrößte Spielemesse, bietet sicher noch mehr Infos zu dem Ende des Jahres erscheinenden Spiel.

## Wasserschlacht



Typisch für Wasserkarten: eindrucksvolle Seeschlachten.

Inselkarten oder Team-Inseln sind ein Spiel für sich, das eigener Strategien bedarf. Die gängigste Taktik ist der frühe Galeeren-Angriff, mit dem die gegnerischen Fischerboote und die Uferbevölkerung zurückgedrängt werden. Besonders wenn Teams gemeinsam zuschlagen, hat dies oft eindeutige Ergebnisse zur Folge. Eine Alternative ist es, schnell zum Gegner überzusetzen, weil ihn dies oftmals völlig unvorbereitet trifft. Das allerdings kann nur schnell genug geschehen, wenn der Angreifer auf den Bau einer Fischerbootflotte verzichtet. Andernfalls wäre er kaum schneller als der Verteidiger. Genau dies macht die Strategie riskant, denn ein zu später Landangriff wäre wirkungslos. Bis zur Imperialzeit zu „boomen", um erst dann anzugreifen (oder rund um die eigene Insel Türme zu errichten), hat keinen Sinn. Diese Strategien sind zu defensiv und deshalb nicht von Erfolg gekrönt. Aus diesem Grund sieht man nur selten Elite-Kriegsgaleonen, die wegen ihrer riesigen Reichweite auch Gebäude im Inneren der Inseln angreifen können. Der Wahl der geeigneten Zivilisation kommt auf den Wasserkarten ganz besondere Bedeutung zu:

### • WIKINGER

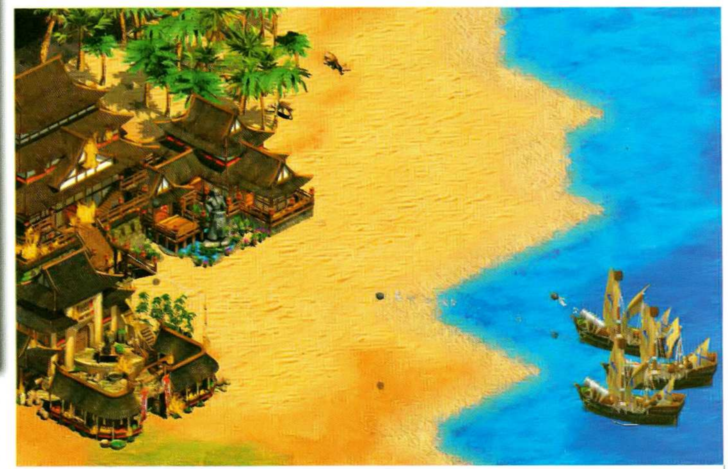
Diese Zivilisation ist die erste Wahl auf allen Wasserkar-



AoM versetzt Sie in eine Welt von Göttern und anderen Sagengestalten. Unser Screenshot zeigt mehrere Einheiten des Spiels.

## Persische Hafenstart-Strategie

Mit Persern (+50 Nahrung, +50 Holz bei Start) ist es möglich, als erstes Gebäude (von Häusern abgesehen) einen Hafen zu errichten. Die Mühle wird erst in der Feudalzeit gebaut. Mit dieser Strategie produziert das Volk nur etwas mehr als 20 Dorfbewohner und vier Fischerboote. Dies erlaubt das Erreichen der Ritterzeit in gut 14 Minuten und somit sehr frühe Angriffe. Alternativ können Sie früh boomen und mit etwa 50 Dorfbewohnern und Fischerbooten nach 16 Minuten in der Ritterzeit sein. Beide Varianten sind für den Gegner absolut tödlich.



Wehrlose Stadt: Kriegsgaleonen nutzen ihre Reichweite, wie hier auf dem Screenshot zu sehen.

ten. Ihre Drachenboote, der Teambonus (Häfen kosten -25 %), ihre preiswerten Kriegsschiffe (-20 %) und ihre zusätzlichen Ökonomie-Boni (Schubkarre, Handkarren frei) sind dafür verantwortlich.

**• SARAZENEN**

Bei großen Seeschlachten ist die schnellere Feuerrate der sarazenischen Galeeren ein mitunter entscheidender Faktor. Allerdings: Selten erreichen Spiele ein Stadium, wo dies noch eine Rolle spielt.

**• CHINESEN**

Weniger die besseren Brander als vielmehr die gute ökonomische Basis der Chinesen macht das Volk auf Wasserkarten interessant. Das gilt vor allem für Spieler, die ein frühes Übersetzen zum Gegner anstreben – oder nur entsprechend bluffen wollen.

**• KELTEN**

Die schneller arbeitenden Holzfäller sind ein großer Vorteil auf allen Wasserkarten. Schließlich ist Holz der meistbenötigte Rohstoff.

**• PERSER**

Die schnellere Produktion in den Häfen macht die Perser durchaus erwägenswert.

## Die Hafen-Technologien



**• KIELHOLEN**

Dies ist die erste Technologie, die im Hafen entwickelt werden kann. Sie verstärkt Schiffe gegen feindlichen Pfeilhagel und lohnt sich eigentlich immer.

**• TROCKENDOCK**

Schiffe bewegen sich 15 Prozent schneller. Ein wichtiger Vorteil, der es nicht nur ermöglicht, flüchtende Gegner einzuholen, sondern auch in Schlachten zu mehr Schüssen führt, weil Sie weniger manövrieren müssen.

**• SCHIFFBAUER**

Diese sehr teure Technologie lohnt sich nur bei sehr langen Spielen und wird daher fast nie entwickelt.

## Die Schiffe

**• GALEERE**

Die Galeere ist das Kernstück jeder Seeschlacht. Wie alle Einheiten mit großer Reichweite gewinnen sie durch große Zahl erheblich an Bedeutung. Die Ballistik erhöht ihre Treffsicherheit entscheidend. Sie feuern alle drei Sekunden einen Pfeil ab.

**• FEUERTRIREME**

In kleiner Zahl sind sie den Galeeren weit überlegen. Gegen viele Galeeren verlieren Feuertriremen aufgrund ihrer geringen Reichweite. Haben sie ihr Ziel erreicht, richten sie pro Sekunde bis zu vier Mal Schaden an.

**• BRANDER**

Obwohl sie von vielen Spielern verschmäht werden, können Brander oft die entscheidende Wende bei Seeschlachten herbeiführen.

**• KRIEGSGALEONE**

Der Vorteil dieser mächtigen Einheiten kommt erst sehr spät zum Tragen und entscheidet deshalb nur selten ein Spiel. Sie feuern nur alle zehn Sekunden einen Schuss ab.

**• DRACHENBOOTE**

Diese einzigartige Einheit der Wikinger ist erst als Elite-Drachenboot angemessen treffsicher und verfehlt in der Standardversion zu oft ihr Ziel. Das Schiff schickt alle dreieinhalb Sekunden einen Pfeilregen.

**• SCHILDKRÖTENSCHIFFE**

Alle sechs Sekunden feuern diese teuren, aber sehr gut gepanzerten Schiffe.

## Galeeren-Aufwertungen

| | |
|---|---|
| Schiffbauer | Galeeren kosten 20 % weniger Holz |
| Trockendock | Galeeren bewegen sich 15 % schneller |
| Kielholen | +1 Rüstungsklasse |
| Ballistik | Höhere Treffsicherheit |
| Chemie | +1 Angriffsstärke |
| Befiederung | +1 AS/RW |
| Bodkin-Pfeil | +1 AS/RW |
| Armschutz | +1 AS/RW |

## Auf CD-ROM

**Gewusst, wie ...**
Ein Tutorial zum Random Script Generator
**RMSG-Tutorial.exe**

**zusätzlich nur auf DVD**

Deutscher Age-of-Kings-Patch, Tabelle aller Age-of-Kings-Einheiten, AoK-Szenarien von F. Weinmann, Patches für Age of Empires und Der Aufstieg Roms, AoK-Leser-Kampagnen und -Szenarien, Zufallskarten zu Age of Kings: Die Eroberer direkt von den Entwicklern der Ensemble Studios, Real-World-Karten, Random Map Script Generator

# Command & Conquer



Alexander Dilthey ist Mitinitiator der hervorragenden deutschen Internet-Seite „C&C Information Networks".

**Alexander Dilthey**
17 Jahre, Schüler aus Meerbusch, Webmaster von http://www.ccin.de und RedAlert2.de

*„Eine dritte Kriegspartei in C&C – super!"*

Udo Kier (Yuri) während der Dreharbeiten zu den Videosequenzen für die Missions-CD zu Alarmstufe Rot 2.

## Fan-Fiction

In der *Starcraft*- und *Broodwar*-Szene längst etabliert, gibt es sie jetzt auch in der *C&C*-Community: die Fan-Fiction, also von Fans der Spiele geschriebene Geschichten. Abgesehen von TBO verdanken Sie die *C&C*-Fan-Fiction in erster Linie Alex Klock, der CCIN seit ein paar Wochen regelmäßig mit neuen Geschichten versorgt. Zu finden sind seine Werke unter http://ccin.gamesmania.de/community/fanfiction. Lesenswert sind sie auf jeden Fall. Dass Alex sich dabei nicht immer ganz an die Vorgaben des *C&C*-Universums halten kann, ist klar. Nichtsdestotrotz wirken seine Geschichten relativ authentisch. Vier seiner Geschichten befinden sich im HTML-Format auf der Heft-CD. Kommentare bitte an AlexK@ccin.de.

## RA2-Expansion CD

Endlich ist es offiziell: Am 9. April 2001 wurde von Westwood bekannt gegeben, dass derzeit an einer *Red Alert 2*-Expansion-CD gearbeitet wird. Name: „Yuri's Revenge". Gerüchten zufolge wird dieses Expansion-Pack übrigens auch ohne Original-Spielversion lauffähig sein. Derzeit rechnen wir daher mit einem Preis von etwa 60 Mark, veröffentlicht wird die Erweiterungs-CD wohl im Herbst. Als wichtigste Neuerung steht schon die Einführung einer dritten Kriegspartei fest. Genosse Yuri begann, eine eigene Armee aufzustellen, sobald sich die sowjetische Niederlage abzeichnete. Dass er damit keine friedlichen Ziele verfolgt, liegt nahe. Also wird der Spieler mit einer Elite-Einheit in die Vergangenheit geschickt, um Yuris Machenschaften zu durchkreuzen. Diese dritte Kriegspartei steht auch im Multiplayermodus zur Auswahl, in den Kampagnen bleibt es jedoch leider bei den Alliierten und den Sowjets. Das Expansion-Pack wird die bisher umfangreichste Spiel-Erweiterung von Westwood. Insgesamt bietet es 14 neue Missionen, 30 neue Einheiten und Gebäude, 60 Minuten Video und 10 neue Multiplayer-Kooperativ-Kampagnen. Auch an den Hintergrundkulissen wurde gefeilt: San Francisco, Sydney, Hollywood, Seattle, London, Kairo, Transsilvanien und sogar der Mond werden zu Kriegsschauplätzen. Neben diesen eher allgemeinen Informationen wurden noch weitere Details bekannt, in erster Linie durch Interviews mit den Entwicklern:

**Alliierte Einheit: Robot Tank.** Dabei handelt es sich um eine computergesteuerte Einheit, ähnlich der sowjetischen Terror Drone. Sie ist gegen Yuris Psycho-Angriffe immun.

**Sowjetische Einheit: Spionageflugzeug.** Ähnlich seinem Vorgänger aus *Red Alert 1* deckt es große Kartenabschnitte schnell und zuverlässig auf.

**Einheit der 3. Partei: Yuri Boomer.** Ein U-Boot, das Landziele mit schwerem Raketen-

beschuss eindeckt. Ziele auf See dagegen werden mit Torpedos attackiert. Delfine und Kraken werden von diesem U-Boot schnell ausgeschaltet.

**Zugehörigkeit unbekannt: Virus.** Eine Einheit, die mit Giftpfeilen um sich wirft. Getroffene Gegner explodieren nach einiger Zeit.

**Zugehörigkeit unbekannt: Brute.** Eine Infanterie-Einheit, die gepanzerte Fahrzeuge extrem schnell zerstören kann. Zum Ausgleich vermutlich schwach im Kampf gegen Infanterie.

**Zugehörigkeit unbekannt: Slave Miner.** Ein Erz-Sammelfahrzeug, das eine komplette Raffinerie beinhaltet. Gerüchten zufolge ist diese Einheit ziemlich langsam und muss ständig beschützt werden.

Neben Tanya, Yuri, Zofia und EVA spielt auch Präsident Dugan wieder in den Videos mit. Ob Präsident Romanov einen weiteren Auftritt haben wird, ist noch unklar.

Die Aufteilung der Alliierten und Sowjets in mehrere Länder bleibt erhalten.

Yuris Superwaffe ist der „Psychic Dominator", mit dem sich ganze Landstriche kontrollieren lassen. Das funktioniert aber nur eine Minute lang, dann explodieren die kontrollierten Einheiten und hinterlassen Radioaktivität.

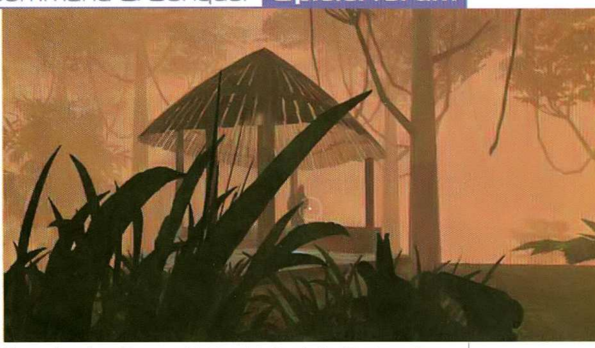
## Neuigkeiten aus der Community

CCIN wird definitiv mit einem neuen Layout online gehen, voraussichtlich ist das bis zum Erscheinen dieser Ausgabe schon passiert. RedAlert2.de wird wieder in CCIN eingegliedert und verliert seine Eigenständigkeit. Davon abgesehen werden auch neue Funktionen integriert, u. a. eine Kommentarfunktion für Artikel und die Möglichkeit für registrierte C&C-Fans, selbst News zu posten.

Die Fanpage cncx befindet sich im Wandel. Klar ist, dass es cncx in seiner jetzigen Form nicht mehr lange geben wird. Anscheinend sind Projekte zu *Renegade* und *Dune 3K* in Vorbereitung.

Neugestaltung des CnC-Boards: Neben einem neuen Logo und neuen Farben wird bei CnCBoard.de nun auch die neue UBB-Forensoftware verwendet. Für die Benutzer ist damit ein erhöhter Bedienkomfort verbunden. Zusätzlich hat das Board nun auch eine eigene Newspage.

Neues Projekt am Start: http://www.cnc-community.de ist online! Die Stärke der Seite sind vor allem die ausführlichen und sehr aktuellen News. An der Usability und am Layout sollte noch gearbeitet werden.



Hauptcharakter Havoc schleicht sich durch den Dschungel an den Wachtposten in der Hütte heran.

## Renegade-News

Endlich ist sie online, die offizielle Westwood-*Renegade*-Page (http://www.westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade/index.html). Der interessierte Gamer findet dort Informationen zu Charakteren, Waffen und zur Hintergrundgeschichte. Dazu wurden wieder Westwood-Mitarbeiter interviewt: Westwood will auf jeden Fall versuchen, den Fans entgegenzukommen. Soll heißen, dass Westwood (wenn möglich) einen Level-Editor dazupackt und den Spielern die Verwendung eigener Skins und Levels freistellt. NOD soll übrigens nur im „*C&C*-Modus" spielbar sein, in dem jede Seite über eine typische *C&C*-Basis verfügt und das gegnerische Team im Stil von *Team Fortress* ausschalten muss.

In diesem Gefängnistrakt soll Havoc einige Geiseln aus den Händen der Bruderschaft befreien.

**Auf CD-ROM**

**Karten**

Für den Map-Contest gingen diesen Monat wieder einige Karten ein.

c&c4maps.exe
stratego.exe
alliierte_vs_sowjets.exe

**Fan-Fiction**

Vier Geschichten aus dem C&C-Universum von Alex Klock

Fanfiction.exe

**zusätzlich nur auf DVD**

Diverse Karten, Mods, Szenarien, Tools und offizielle Mehrspielerkarten

# Die Sims

Unser Experte Jan Harder, Betreiber von SimsZone.de, informiert Sie regelmäßig über Neuigkeiten aus der *Sims*-Szene.

**Jan Harder**
22 Jahre, Student aus Bremen
www.SimsZone.de
harder@simszone.de

*„Für einen SimFreak wie mich kann es nichts Aufregenderes geben, als ein Spiel von Sid Meier und Will Wright. Schade nur, dass Maxis sich dazu wieder einmal in Schweigen hüllt."*



Herzlichen Glückwunsch: Ihre Sims feiern einen Geburtstag mit Freunden und Familie im trauten Heim. Mit „Party ohne Ende" lassen sich jedoch auch andere Festlichkeiten abhalten.

**Außerdem**

/// **SimzOnline.com,** eine der besten Internetseiten zu *Die Sims*, **wurde im April geschlossen.** Aufgrund der sehr schlechten Lage auf dem Werbemarkt könnten weitere folgen. /// **Das offizielle Lösungsbuch zu *Die Sims*** und beiden Add-ons ist im Prima-Verlag erschienen und für ca. 20 Mark zu haben. /// Aufgrund des großen Rummels um sein Tool hatte Bil Simser den wahnwitzigen Geistesblitz, **Blueprint T-Shirts** anzubieten. Wegen des geringen Interesses ließ er diese Idee jedoch schnell wieder fallen. ///

## Party ohne Ende – Jetzt geht's los

Kaum ist die Erweiterung *Party ohne Ende* erschienen, versetzt Maxis die Spielergemeinschaft erneut in Aufregung.

Kurz und knapp wurde auf der offiziellen Seite (www.thesims.com) verkündet, dass Entwicklerguru Sid Meier (*Civilization, Alpha Centauri*) und sein Firaxis-Team zusammen mit Maxis an einem neuen *Sims*-Spiel werkeln. Und das scheinbar nicht erst seit kurzem. Angeblich soll das Produkt schon Ende des Jahres fertig sein. Weitere Informationen gaben die Entwickler jedoch nicht preis, sondern hüllten sich in das bekannte Maxis-Stillschweigen. In der Szene brodelt seitdem die Gerüchteküche und vielerorts wird das Projekt mit *Sims Online* in Verbindung gebracht. Diese Theorie ist allerdings reine Spekulation. Nur so viel ist sicher: Wenn zwei Legenden wie Sid Meier und Will Wright zusammentreffen, ist ein Hit schon fast garantiert.

## Party ohne Ende

Obwohl das neue Add-on keine Topwertungen einheimsen konnte, sind die Fans über-


Gesellschaftsspiele bevorzugt? Seltsamerweise halten sich Ihre Sims stundenlang an der unspektakulären Scharade auf und raten eifrig mit. Der engagierte Pantomime und die fesche Tänzerin versuchen vergeblich, das Aufsehen auf sich zu lenken.

wiegend begeistert. Das Party-Paket scheint sogar noch besser anzukommen als sein Vorgänger *Das Volle Leben*, der vor allem durch Installationsprobleme und leichte Unausgewogenheiten im Spiel auffiel. Letztere beseitigt ein kürzlich veröffentlichter Patch, den Sie auf der offiziellen Seite runterladen können (http://thesims.ea.com//us/getcool/gamepatch/LLpatchindex.html). Besitzer von *Party ohne Ende* können sich den Download jedoch sparen, denn das Bugfix ist in der neuen Zusatz-CD bereits enthalten. Trotzdem hat auch diese so ihre Tücken. Es kann passieren, dass Sie bei der Installation alle Objekte verlieren, die nicht von Maxis stammen. Um dem vorzubeugen, sichern Sie alle Dateien aus den Unterordnern „Downloads" und „GameData\Objects" vor der Installation in ein separates Verzeichnis und kopieren Sie diese nach dem Vorgang wieder an den ursprünglichen Ort zurück. Zusätzlich werden Ihre Sims nun von einer neuen Fliegenart heimgesucht, die sich nur schwer wieder vertreiben lässt. Wenn Ihnen das ständige Gebrumme und Gesummse der kleinen Quälgeister auf die Nerven geht, sollten Sie es einmal mit dem Tipp versuchen, den Sie im Kasten „So werden Sie die Fliegen für immer los" finden.

## So werden Sie die Fliegen für immer los

Alles, was Sie benötigen, ist der FAR-Editor, den Sie auf der Cover-CD finden. Suchen Sie die Datei „ExpansionPack2.far" im ExpansionPack2-Unterordner Ihres Spiels und machen Sie eine Sicherheitskopie. Sollte etwas schief gehen, können Sie damit den ursprünglichen Zustand wiederherstellen. Öffnen Sie die Originaldatei nun mit FAR-Edit, suchen Sie darin nach „Flies.iff" und entfernen Sie dies. Fertig. Mit den Kakerlaken geht es übrigens genauso. Hier müssen Sie die Datei „ExpansionPack.far" aus dem Ordner „ExpansionPack" öffnen und dort „Roaches.iff" entfernen. Danach sehen Sie die kleinen Nervensägen nie wieder.

## Blueprint – Es ist vollbracht

Nach einem Jahr voller Rückschläge und Terminverschiebungen präsentierte Bil Simser endlich eine fertige Version des wohl am meisten erwarteten Tools für *Die Sims – Blueprint*. Es ist aber kein Objekt-Editor für jedermann geworden, wie viele erhofft hatten, dazu ist die Bedienung einfach zu kompliziert. Eine gewisse Kenntnis darüber, wie die vielen Stühle, Tische und Schränke eigentlich funktionieren, ist vonnöten. Das Tool nimmt den Designern jedoch einige umständliche Aufgaben ab, so dass mehr Zeit fürs Detail bleibt. Wer nun denkt, die nahezu unendliche Geschichte um das Programm findet jetzt ein Ende, der befindet sich auf dem Holzweg. Die richtig interessanten Funktionen hat Bil Simser nämlich gerade erst angekündigt. In den folgenden Versionen bietet sich die Möglichkeit, Animationen zu ändern und die Objekte so auszustatten, dass sie auf die Sims und ihre Umgebung Einfluss nehmen. Dadurch können die zahlreichen Spezialisten Sie bald mit ganz neuen Gegenständen beglücken.

### Auf CD-ROM

**Blueprint 1.0**
Die lang erwartete Vollversion des Objekt-Editors
**blueprint-1.0.0.exe**
**3dstudio.exe**

**FAR-Editor**
Das Tool, das Sie zum Entfernen der Fliegen benötigen
**fared-1.0.0.exe**

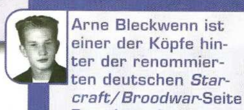
**Party-Häuser**
Drei Häuser, voll gestopft mit Party-Utensilien. Party ohne Ende wird benötigt.
**houses.exe**

**zusätzlich nur auf DVD**
Sims-Nacktpatch, SimsTransmogrifier, Transmogrifier-Dokumentation, Simplorer.exe, Setupfarbe.exe, Schneemann, SimCastle, Das Schwein, Neue Haushaltsgetränke, Küchen-Set, Blueprint 1.0


Aufdringlich: Wenn Sie Tänzer engagieren, müssen Sie mit allem rechnen. Diese feiern, wie hier zu sehen, recht ausgelassen und machen auch vor verbandelten Damen keinen Halt.


Wenn Ihre Sims in diesem Schuppen nicht das Tanzbein schwingen wollen, ist Hopfen und Malz verloren. Das Party-Haus von Niklas Kilian befindet sich diesen Monat auf der Cover-CD.

# Starcraft



Arne Bleckwenn ist einer der Köpfe hinter der renommierten deutschen *Starcraft/Broodwar*-Seite Broodwar.de.

**Arne Bleckwenn**
**18 Jahre, Schüler aus Schellerten**
**www.broodwar.de**

*„Sogar eine Starcraft-DVD bringt Blizzard auf den Markt. Für mich ein weiteres Zeichen, dass es immer noch nicht veraltet ist und sich hoffentlich noch lange auf den Monitoren hält."*




Eine Siedlung der Dämonen aus Warcraft 3 Total Conversion. Bei solchen Anblicken wird jedem Warcraft-Fan schnell warm ums Herz.

## Starcraft-DVD

Blizzard hat sich die Mühe gemacht, alle Zwischensequenzen von *Starcraft* und *Broodwar* in hochwertiger Qualität zusammenzustellen und für Anhänger auf DVD zu brennen. Über 36 Minuten im Widescreen-Format mit exklusiven Kommentaren und unveröffentlichten Bildern erhielt man für 14,95 Dollar. Die DVD, die bei Redaktionsschluss schon ausverkauft war, könnte zu einem begehrten Sammlerstück unter eingefleischten *Starcraft*-Fans werden.




Die Seite zur Starcraft-DVD von Blizzard erreichen Sie unter www.blizzard.com/starcraft/scdvd.

## UnrealCraft

Was sich anhört wie eine Kreuzung zweier Spiele, ist ein Projekt von engagierten *Unreal Tournament*-Fans, die für ihr Spiel eine Erweiterung mit *Starcraft*-Gebäuden und -Einheiten erstellen wollen. Das Team besteht aus mehr als 15 Personen und will für jede Rasse fünf Klassen erstellen, wobei jede Klasse zwei Waffen und zwei Spezialfähigkeiten besitzt. Genauere Informationen finden Sie unter folgender URL: www.planetunreal.com/starcraftut.

## Starcraft-3D-Interview

Dark_Brood ist einer der Entwickler von *Starcraft 3D*, einem eigenständigen und grafisch komplett neuen Klon von Blizzards Strategieklassiker. Ein genauer Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt, aber einige Infos konnten wir dem Programmierer bereits entlocken.

**PC ACTION Hallo. Erzähl uns doch mal kurz etwas von dir.**
Dark_Brood: Ich bin 18 Jahre alt und Schüler des Gymnasiums Leistal in der Schweiz und in der Freizeit programmiere ich *Starcraft 3D* (www.starcraft3d.net).

**PC ACTION Wie bist du auf die Idee gekommen, *Starcraft 3D* zu entwickeln?**
Dark_Brood: Ich habe die Idee nicht alleine entwickelt, sondern in Zusammenarbeit mit Javon_X. Ich wollte zuerst einen Editor erstellen, da *Starcraft* wirklich schrecklich zu editieren ist. Nach einiger Zeit wurde das Ganze so chaotisch, dass ich die Idee hatte, *Starcraft* neu zu programmieren – in 3D.

**PC ACTION Was habt ihr in Planung an Features und Extras?**
Dark_Brood: Unsere Ziele sind eine vernünftige Spielbarkeit und ein einfaches Einfügen von zusätzlichen Einheiten, Rassen, Waffen, Gebäuden etc., um dem Spieler die Erstellung eigener Kampagnen zu ermöglichen.

**PC ACTION Wird es eine Möglichkeit geben, *SC3D* online zu spielen?**
Dark_Brood: Definitiv. Wenn wir keine Organisation finden, die uns Server zur Verfügung stellt, können wir immer noch direkte Mehrspielerpartien über TCP/IP ermöglichen.



**Auf CD-ROM**

**Die Karte des Monats**
Bazaar heißt die neueste Karte von Blizzard.
**bazaar.exe**

**zusätzlich nur auf DVD**
Warcraft 3 Total Conversion, diverse Broodwar-Karten, Wormcraft, Starcraft-Timer

# Die Siedler 4



Tobias Patella betreut den SiedlerOnline Club auf der größten europäischen *Siedler 4*-Seite.

**Tobias Patella**
**16 Jahre, Schüler aus Darmstadt**
**tobias@siedleriv.de**
**<http://www.siedleriv.de>**

*„Es ist erstaunlich, wie kreativ die Siedler-Fans sind. Mit ihren Vorschlägen für eine Siedler-4-Erweiterung überraschten sie sogar Blue-Byte-Mitarbeiter."*

## Immer noch nicht fehlerfrei

Auch mit dem neuesten Patch ist *Siedler 4* noch lange nicht fehlerfrei. Es wurden zwar grobe Schnitzer ausgebügelt, aber Spieler-Berichten zufolge kommt es beispielsweise nach wie vor zu Sieg- oder Niederlagemeldungen, auch wenn spielerisch in dieser Hinsicht nichts passiert ist. Warten wir also auf den nächsten Bugfix.

## Ideen für eine Erweiterungs-CD

Immer wieder überraschen besonders kreative *Siedler*-Fans mit ihren eigenen Vorschlägen für eine Erweiterungs-CD zu *Siedler 4*. Mit viel Begeisterung wurde der Vorschlag aufgenommen, verschiedene Jahreszeiten und Wetterbedingungen einzuführen. Die Vorstellung, dass der Fischer erst einmal mit dem Eispickel ein Loch schlagen muss, bevor er fischen gehen kann, ist sicherlich nicht nur optisch reizvoll.

Auch ein abwechslungsreicheres Dorfleben wurde vielfach gewünscht. So könnte beispielsweise der Schäfer seine Herde über die Wiesen treiben, statt sie immer nur im Hinterhof zu halten. Auch wenn sich viele der Vorschläge wohl nicht realisieren lassen, sind die Entwickler von Blue Byte doch froh über jede Anregung.




Das Spiel verzeichnet den Sieg für uns, auch wenn der Gegner, hier das Dunkle Volk, noch lange nicht bezwungen ist.

## Die Community wächst weiter

Bereits mehr als 1.000 Mitglieder zählt der SiedlerOnline Club auf www.siedleriv.de. Täglich melden sich Dutzende neuer Fans an, die in den Genuss von Turnieren und Ranglisten kommen wollen.

Neuen Aufschwung erhielt der Club erst kürzlich durch die Umstellung auf eine komplett neue technische Basis, die allen Mitgliedern kürzere Ladezeiten und noch mehr Möglichkeiten bietet.

## 12 of 5 – Kapitel 16

Hinter dem Namen „12 of 5" verbirgt sich der Titel einer ganzen *Siedler*-Geschichte, die aus der Feder des *Siedler*-Fans Scaevola stammt. Erst kürzlich wurde das 16. Kapitel veröffentlicht, aus dem wir Ihnen einen kurzen Ausschnitt präsentieren:

„Ich verabschiedete mich von ihm: ‚Ja, mach's gut, meine Schmiede ist auch ganz in der Nähe hier. Von nun an gehen wir wieder unsere eigenen Wege. Aber solltest du mal wieder Barren oder Kohle zu Waffenschmieden tragen müssen, dann komm bei mir vorbei, ja?'" In einer der nächsten Ausgaben werden wir Sie mit mehr Infos über dieses Buch und anderen Perlen aus der *Siedler*-Szene versorgen. Seien Sie gespannt!



Ein echter Schnappschuss: Das sagenumwobene Seemonster taucht beim vierten Siedler-Teil nur äußerst selten auf!




Kostenlos und beliebt: Der Siedler-Club auf www.siedleriv.de wächst stetig und zählt inzwischen mehr als 1.000 Mitglieder.



**Auf CD-ROM**

**Wallpaper**

Neue Hintergrundbilder: Verschönert Ihren Desktop mit den Wikingern.

**wikinger.exe**

# Für die Bruderschaft

**Fallout Tactics** **Zahllose kleinere Fehler beseitigt**

Kaum ist *Die stählerne Bruderschaft* im Handel erhältlich, veröffentlicht Interplay den ersten Patch für die deutsche Fassung. Die Version 1.25 bereinigt zahlreiche kleinere inhaltliche Bugs, die im Zusammenhang mit der Charakterentwicklung und Rekrutierung der Teammitglieder auftreten können. Gleichzeitig bessert das Update das Balancing der Gegenstände und einiger Missionen nach. Außerdem sollten sich die Computergegner im rundenbasierten Kampf nun etwas intelligenter verhalten, um eine passende Herausforderung zu bieten. Zudem optimiert Interplay mit dem Patch die Speicherverwaltung, so dass auch nach langen Spielen noch freier Speicher zur Verfügung steht und das Programm nicht einfach abstürzt.



**Auf der Cover-CD**
**Updates CD #1**
Fallout Tactics v1.25 (d)



Der Patch auf v1.25 verbessert auch die Gegner-KI. Bislang leisteten Gegner im rundenbasierten Modus kaum Widerstand.

**Außerdem**

/// Mit der Version 1.2.6 werden **zwei falsche Antworten** aus dem beliebten Quiz-Spiel **Wer wird Millionär?** entfernt. /// Durch das Update auf **v2.27** zu **Cultures** können Sie auch ohne Add-on wieder Mehrspielerpartien mit Gegnern austragen, die **Die Rache des Regengottes** installiert haben. In diesem Fall stehen sogar die neuen Multiplayer-Karten zur Auswahl, vorausgesetzt der Spieler mit Add-on eröffnet das Match. /// Blizzard ist wieder einigen Cheatern auf die Schliche gekommen. Der neue Patch zu **Diablo 2** auf **v1.06** entfernt ermogelte, verdoppelte Gegenstände.

# Auf zu neuen Schlachten

**MechWarrior 4** **Mehrspielermodus verbessert**



Durch das Update funktioniert der Speed-Hack nicht mehr, mit dem Cheater ihre Mechs im Mehrspielermodus unglaublich schnell bewegen konnten, so dass sie kaum zu treffen waren.

Wie vergangene Ausgabe angekündigt, veröffentlichte Microsoft nun auch den Patch auf v1.0 für die deutsche Fassung von *MechWarrior 4*. Damit werden etliche Fehler behoben, die in einigen speziellen Situationen zu Abstürzen führen konnten. Wichtigste Neuerung des Updates ist jedoch der verbesserte Mehrspielermodus: So können Sie bereits vor dem Start einer Partie ausschließlich mit Ihren Teammitgliedern chatten und so die Ausstattung der Mechs aufeinander abstimmen, ohne dass die Gegner etwas davon mitbekommen. Zudem erhalten nun alle Mitspieler eine Meldung, wenn jemand ein laufendes Match verlässt oder die Verbindung zum Server verliert. Wer den Server öffnet, darf sein Spiel mit einem Passwort schützen oder nicht willkommene Mitspieler aus dem Match kicken. Microsoft ist es zudem gelungen, Cheatern einen Riegel vorzuschieben, die mit einem Hack-Programm für ihre Mechs eine höhere Geschwindigkeit ermogelten.



**Auf der Cover-CD**
**Updates CD #1**
MechWarrior 4 v1.0 (d)

Gerade die Wirkung vieler Gegenstände und der Zaubersprüche werden durch den Patch auf v1.41 angepasst.

# In einem Aufwasch

**Icewind Dale: Herz des Winters** **Typische Rollenspiel-Bugs**

Für die amerikanische Version der Erweiterung zu *Icewind Dale* ist bereits der vierte Patch erschienen, für die deutsche Fassung bislang noch keiner. Immerhin hat Interplay nun eine deutsche Version des neuesten Updates auf v1.41 angekündigt, die in den nächsten Tagen verfügbar sein sollte und gleich alle bisher bekannten Bugs in einem Aufwasch beseitigt. Schwer wiegende Fehler sind schon in der Verkaufsversion von *Herz des Winters* nicht enthalten, aber voraussichtlich werden durch den Patch fast 100 kleinere Bugs ausgemerzt. Größtenteils handelt es sich um Korrekturen des Regelsystems, das bislang nicht bis ins Detail der AD&D-Vorlage entspricht.

**Virgin-Info**
Hotline: Mo.-Fr. 10-20 Uhr
Tel: 0190/771887 (DM 2,42 pro Minute)
www.virgininteractive.de

# DIE PRIME TIME FÜR GAMER

GAME ON! TV

Game On! TV wird produziert von

COMPUTEC MEDIA

Game On! TV – Das erste Reportage-Magazin für Gamer im deutschen Fernsehen.

**Ab sofort jede Woche auf NBC Europe.**

**Samstag, 19.00 Uhr und Sonntag, 24.00 Uhr**

Hinweis: Die Sendefrequenzen von NBC Europe könnt ihr abfragen auf www.giga.de.

Game On! TV findet ihr auf




# Jetzt zuschlagen:

**50% Preisersparnis:**
Testen Sie zwei Ausgaben von PC Action zum Preis von einer.

**Einfach anrufen: 01805/95 95 06**

0,24 DM/Min.

Gefällt Ihnen PC Action, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 9,60 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen PC Action wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

**PC Action – hart, aber gerecht**

P3 A 300

Sprechstunde



**Recht sich die Rächtschreibreform?**

*Bislang dachte ich, die neue Rächtschreibung mache nur uns alten Knackern zu schaffen, die ihr mühsam Erlerntes plötzlich vergessen müssen. Doch zahlreiche Leserbriefe zeigen mir, dass offensichtlich auch die Jugend unter Desorientierung leidet. Sie glaubt, es gebe grundsätzlich kein „ß" mehr. Fragt sich wohl, warum fleischfressende Pflanze jetzt Fleisch fressende Pflanze geschrieben wird. Und kritzelt ob der Verwirrung im Zweifel einfach so, wie man's spricht. Leider auch, wenn es z. B. um englische Begriffe geht. So wird aus dem Motherboard schnell mal ein Masaboard. Nun, vielleicht dauert nur die Gewöhnungsphase noch ein bisschen? Ich wünsche Ihnen eine gute Ottografie und noch ein schönes Leben,*

**Ihr Harald Fränkel**

# Leserbriefe

## Demo-Power

***Als ich heute die neue PC Action erhielt, musste ich mit Bedauern feststellen, dass keine Vollversion mit dabei war! Ich wollte nun mal fragen, ob das nur ein Versehen war. [...]***

**Bernd Lorenz per E-Mail**

***Bisher gab es ein fettes Pro und ein fettes Contra bei eurer Zeitung! Das Pro: euer Spielerforum. Und das Contra: die Vollversion. Mehr Demos und Patches usw. sind doch viel besser als so eine besch ... langweilige Vollversion. [...]***

**Sebastian Severa, Regensburg**

Es gibt zwei Gründe, warum wir keine Vollversionen mehr anbieten. Die Leser riefen in jüngster Vergangenheit verstärkt nach mehr Demos, weil ihnen diese neben unseren Tests als Kaufentscheidung dienen. Außerdem müssen wir für Vollversionen Lizenzgebühren zahlen. Die steigen bei guten Titeln seit einigen Monaten in Bereiche, die wirtschaftlich gesehen uninteressant sind. Tja, und irgendwelche billigen Schnarchheimer wollen wir den Lesern ersparen.

## Bewerbungstipps

***[...] Welche Ausbildung/Fähigkeiten braucht ein PC-Action-Redakteur? Es wäre nämlich mein Traum, bei euch zu arbeiten! Ich habe bemerkt, dass eure Neuen ziemlich jung sind. Der Christian hat doch bei euch mit 18 angefangen. Habt ihr euch schon vorher gekannt und seid über Bekanntschaften zur PC Action gekommen oder habt ihr euch beworben?***

**Filip Wilkowski, Aachen**

Diese Frage kommt immer wieder, ich versuch's in der Kurzfassung: Viele Wege führen nach Rom, einige zu einer Spielezeitschrift. Wir haben bei uns z. B. gelernte Kaufleute (Müller, Hesse, Bunke), ehemalige Online-Redakteure (Sauerteig, Bezold) und ich habe bei einer Tageszeitung eine zweijährige Ausbildung (so genanntes Volontariat) absolviert. Geltenpoth, ebenfalls gelernter Kaufmann, entwickelte früher selbst Spiele, und zwar Pen&Paper-Rollis. Außerdem war er in der Branche als Übersetzer tätig. Mal unter uns, Filip (alle anderen Leser und die Verlagsleitung bitte wegschauen): Man braucht als Zocker-Redakteur eigentlich gar nix können. Du musst es nur schaffen, dass es keiner merkt, und genügend Bestechungsgelder für den Textchef abdrücken, damit er nicht petzt. Kaum anders als in der Schule also. Na ja, okay, Abitur wäre nicht schlecht, genauso wie erste Erfahrungen im schreiberischen Bereich, ein entsprechender Stil, ordentliche Englischkenntnisse, Freude an stressigen Produktionsphasen, eine Vorliebe für Fast-Food, Kaffee oder Energy-Drinks und natürlich Fachwissen; sprich: langjährige Daddelpraxis.

*Anm. d. Textchefs: Den Vorwurf der Bestechlichkeit weise ich von mir. Normalerweise hätte ich die entsprechende Passage gestrichen – was soll's. Verbuchen wir das mal unter „künstlerische Freiheit". Und danke für das Black & White, Harald.*

## Ab 18

***Hallo Harald, was denkst du dir bei deinem Kommentar („Nur ab 18") eigentlich! Du schreibst, dass die Spiele geprüft werden, bevor sie auf den Markt kommen. Obwohl ich noch nicht volljährig bin, will ich aber auf keinen Fall auf id-Software-Spiele verzichten. [...] Wenn sich die neue Regelung durchsetzt, kommt man als Jugendlicher kaum mehr an ungeschnittene Ego-Shooter. [...] Das mit dem Jugendschutz ist übrigens total übertrieben. Wie wenn ich nicht zwischen Realität und Computerspielen unterscheiden könnte! [...]***

**Michael Otto, Vaihingen/Enz**

***Ich wollte Ihnen zu Ihrer Aussage auf der Seite 12 der Ausgabe 5/2001 der PCA gratulieren. Ich selber beschäftige mich schon des Längeren mit dem Problem der Zensur bei Software, dem der einseitigen medialen Berichterstattung und allem, was damit zu tun hat. Dass sich endlich einmal ein Spiele-Redakteur, also ein Hardcore-Zocker, traut, einzugestehen, dass sein eigenes Hobby nicht über allem anderen steht, und somit Konsequenzen vonseiten des Gesetzgebers für richtig hält ... herzlichen Glückwunsch!***

**Martin Stelzner per E-Mail**

Mir war völlig klar, dass ich mit meinem Kommentar viele Jugendliche provozieren würde. Ich würde als Minderjähriger auch nicht 32-mal „Lobet den Herrn" singen, wenn mir jemand ein Spiel vorenthalten wollte. Und ja, wahrscheinlich werden 99,9 Prozent aller Jugendlichen nicht negativ von Titeln mit gewalttätigem Inhalt beeinflusst. Das Interessante ist, dass sich diesbezüglich selbst professionelle Studien ständig lustig gegenseitig widerlegen. Wenn's aber nur einem jungen Spieler schadet, ist das doch einer zu viel, oder? Ich denke durchaus, dass z. B. die familiäre Situation eines Jugendlichen weitaus größeren Einfluss auf seine Entwicklung hat als irgendein Computerspiel. Aber vielleicht bringt Letzteres das Fass zum Überlaufen? Wer weiß das? Natürlich gibt es verantwortungsvolle 14-Jährige und 30-Jährige mit Schrumpfkopfgehirnen, ich denke da unter anderem an die Gattung Neonazi. Trotzdem wird keiner abstreiten, dass die gesetzliche Mündigkeit sinnvollerweise mit 18 Jahren beginnt, weil irgendwo ja eine Grenze sein muss. Warum dann keine verbindliche Alterseinstufung bei Computerspielen?

## Heirate mich

***Eure Cover-Modelle werden ja von allen immer in den Himmel gelobt. Aber ich finde, nun ist es an der Zeit, auch mal die weiblichen Reize einer Dame in eurer Redaktion zu würdigen. (Nein, ich meine nicht Fräulein Hesse. Schickt den endlich mal zum Friseur!) Die Rede ist von eurem Werbegirl Gisi! Sag mal: Ist die noch Single? Hoffentlich ist die nicht mit deinem Scheffe, dem Herr Müller, vermählt***

*(rein namenstechnisch ja gar nicht so abwegig), aber ich glaub, einen so schlechten Geschmack hat die nicht. [...]*

**Carl Schüller, Mannheim**

Auch wenn ich jetzt vielleicht Schuld daran bin, wenn sich ein Leser vor Enttäuschung etwas Schlimmes antut (z. B. Liebeskummer-Tralala à la „Don't let me be the last to know" von Britney Spears hört), muss ich die Wahrheit sagen. Ich war schließlich mal katholisch. Die beiden Müllers SIND vermählt. Das ist blöd für dich, Carl. Besonders, weil ich deine Mail an meinen Boss weitergeleitet habe, er bekanntlich einen Raketenwerfer besitzt und du ihn unterschwellig als unattraktiv bezeichnet und deine volle Adresse angegeben hast.

## Redakteure an den Pranger

***[...] Redakteure an den Pranger. [...] Streiche bitte mal diese Rubrik. Warum? Oh, ich habe einen Fehler gefunden ... hier, ich, als russischer Astronaut! Mig 29, Su 37, H2O, C3PO dfjvjhsfvv mlkösff, so ein Wahnsinn, haben die Leute wirklich nicht anderes zu tun, als einen Leserbrief zu schreiben, in dem steht, dass ein Scheiß-Fehler irgendwo im Heft ist? Vor allem was für Fehler. Fanatismus kann ja so grausam sein. Wen bitte außer dem diensthabenden Offizier interessiert die romulanische Flugfantasieunfallkonstellation? [...]***

*Roman Domel per E-Mail*

In erster Linie geht's darum, schlimme Fehler zu berichtigen. Leider machen wir in letzter Zeit zu wenige. Deshalb kommen auch Menschen zu Wort, die vermutlich Oberlehrer von Beruf sind und jeden Fliegenschiss anmelden. Nein, nur ein Scherz. Macht doch nix, solange es unterhaltsam ist, oder? Jedenfalls wird die Rubrik geliebt, wahrscheinlich weil wir uns zu Deppen (bayerischer Fachbegriff für „Idioten") machen. Für dich, lieber Roman, lass ich die Prangeranträge diesmal ausnahmsweise entfallen, da ich gerade meine karitative Phase habe. Ich erwähne also nicht, dass **Christian Müller** in den jüngsten Simulations-News Boing statt Boeing geschrieben hat (entdeckt von Martin Wipf, Oberlehrer aus der Schweiz) und Layouterin **Carola Giese** im Test zu *Eurofighter Typhoon* zweimal für die falsche Schreibweise „Thyphoon" verantwortlich ist (entlarvt von Christian Jebock, Oberlehrer in Gernsbach). Außerdem kann ich mir zum Glück sparen, mich selbst, **Harald Fränkel**, anzuprangern, weil – anders als auf den jüngsten Leserbriefseiten erwähnt – eine Grafikkarte mit der Typenkennung Voodoo5 6000 nie erschienen ist (Hinweis von Thorsten Moises, Oberlehrer in Rottenburg).

## Newbie-Heft?

***[...] Als vor ein paar Tagen endlich die neue PC Action ins Haus geflattert ist, musste ich mit Entsetzen feststellen, dass ihr wieder in jedem zweiten Artikel, in dem es um Ego-Shooter geht, den Begriff Bot erklärt. Was soll das? [...] Früher war euer Slogan „Die Zeitschrift für Profis" ... glaubt ihr, dass Profis nicht wissen, was Maps sind? Also, bitte ändert euch, bitte!***

**Christian Klaus per E-Mail**

Was ändert sich an unserer Kompetenz, wenn wir bestimmte Fachbegriffe erklären? Nix, oder? Warum sollte das Heft nicht mehr für Profis geeignet sein, wenn mal ein englisches Wort übersetzt ist? *Ironiemodus an* Ach stimmt ja, verständliche Texte können ja auch Einsteiger kapieren. Schlimm! *Ironiemodus aus* Klar kenne ich das Phänomen, dass Menschen manchmal alles Wissen für sich pachten wollen. Warum das so ist, weiß ich nicht. Nehmen wir Beamte als Beispiel. Die nutzen eine eigene, für Außenstehende (oft übersetzungsbedürftige) Sprache. Meiner Meinung nach ist das nichts anderes als der Versuch der Staatsdiener, *Beamtensprachmodus an* aufgrund einer Profilneurose eine Verschanzung im Elfenbeinturm zwecks des Schutzes ihres „elitären" Wissens durchzuführen. *Beamtensprachmodus aus* Ich kann's auch verständlicher ausdrücken: Beamtendeutsch ist Dreck. Doch ich schweife ab, kurz gesagt: Es schadet manchmal nicht, als Profi vom hohen Ross zu steigen.

## Kurz und bündig

*[...] [...]*

**Ulf Dharm-Krong-Atma, Solingen**

Herzlichen Glückwunsch, Herr Ulf Dharm-Krong-Atma. Fühlen Sie sich geehrt. Sie sind der Erste, dessen Leserbrief ich vollkommen gekürzt veröffentlicht habe. Das lag nicht zwingend am Inhalt, immerhin ging es um meine Lieblings-Schnalle Britney Spears. Nein, ich wollte den Lesern vielmehr Ihren wohlklingenden Namen nicht vorenthalten. Bitte nicht böse sein, ja? Da fällt mir ein: Ich sammle ja bekanntlich bescheuerte Ortsnamen. Als ich neulich in den Urlaub fuhr, kam ich an einem Kaff namens Dümmer vorbei. Da habe ich mich gefragt: Wenn jemand aus München verkündet, er sei Münchner – was sagt dann jemand aus Dümmer? „Gestatten, ich bin Dümmer"?

## Anatomiekunde

„Welche Körbchengröße hat das Cover-Model von PCA 1/2001"? So lautete die chauvinistische Rätsel-Frage der vergangenen Ausgabe. Da es unter unseren Lesern offenbar viele Männer gibt, die sich heimlich verkleiden und die vierteilige, ungewaschene Damenbekleidung im Puschel-Look (Rock, Kleid, Top und Shorts) als Preis wollten, fiel die Beteiligung am Gewinnspiel überwältigend aus. Dummerweise wusste ich selbst nicht, welche BH-Größe das Mädel hat, deshalb musste ich mit ihrem Pelz-Büstenhalter ein paar intensive Praxistests an unseren Layout-Damen verüben. Das Ergebnis dieser aufwendigen Studien: Die Größe beträgt etwa 75 B. Unter den richtigen Einsendern entschied das Los. Torsten Winkler aus Wümbach („Ein Nacktfoto des Models wäre hilfreich gewesen, durch die weißen Fransen ist die Größe sehr schwer einzuschätzen") erhält demnächst Post, selbstverständlich neutral und geruchskonservierend verpackt. Wer Mitleid heischen (Franz W.: „Außerdem müsste ich in die Damenabteilung des nächsten Klamottenshops, alle BHs checken, mich blöd anschauen lassen, zumal ich erst 14 bin.") oder klugscheißen wollte (Thomas K.: „BHs italienischer Hersteller sind anders geschnitten als die nordeuropäischer, was zur Folge hat, dass ein B-Busen nicht reinpasst und man einen in C braucht."), fiel durchs Raster. Gerne kennen lernen würde ich die Freundin von Jens F. Nowack aus Düsseldorf („sie hat 'ne ähnliche Figur"), aber das verschweige ich besser.



## Abflug eines Sklaventreibers

Hesse in Folge 5 gewaltig in den Hintern zu treten, erwies sich für Müller im Nachhinein betrachtet als genialer Schachzug: Die Zuschauer haben ihm den Gewaltausbruch wohl übel genommen. Jedenfalls darf der Sklaventreiber im vorliegenden 6. Teil von *Big Action* (auf CD und DVD) den Container verlassen. Er macht sogar einen richtigen Abflug – doch sehen Sie selbst! Zurück bleiben nur noch Bunke und Fränkel. Wir bitten an dieser Stelle um etwas Mitleid für die beiden Gefangenen, die sich jetzt gegenseitig anöden dürfen. Vielen Dank. Ach ja: Diesmal wird auch der Maulwurf enttarnt!

> ***„Die Bunke solltet ihr in die Freiheit entlassen (als nachträgliches Geschenk zum Weltfrauentag)."***
>
> Thorsten Moises, Rottenburg



Müller macht 'nen Abflug (rechts). Bunke und Fränkel schauen unterdessen verzweifelt in die Röhre.

### Entscheiden Sie!

> ***„Schmeißt den Fränkel raus, der ist nix wert (ich bin Britney-Spears-Fan)."***
>
> Lukas Adolphi per E-Mail

Wer darf gehen? Schicken Sie Ihre Stimme per Postkarte mit dem Vermerk „Big Action" an die bekannte Redaktionsanschrift oder als E-Mail an bigaction@pcaction.de. Wir verlosen erneut ein aktuelles Spiel und diesmal zudem unter allen Einsendern der vergangenen Monate eine Einladung in die Redaktion. Der Leser, der den Hauptgewinn einfährt, muss von dem bedauernswerten Schreibsklaven betreut werden, der das letzte nun anstehende Duell verliert, also NICHT herausgewählt wird. Schalten Sie auch nächsten Monat wieder ein, wenn es heißt: *Big Action – die Entscheidung*. Der Gewinner der jüngsten Verlosung ist übrigens Jens Bijell aus Rheinböllen. Er darf sich über das Spiel *Rune* freuen, das ihm per Post zugeht.

nicht mehr wählen – GELTENPOTH
nicht mehr wählen – SAUERTEIG
27,8% – BUNKE
nicht mehr wählen – AICHINGER
16,7% – FRÄNKEL
nicht mehr wählen – HESSE
55,5% – MÜLLER

Nach Müllers Befreiung (55,5 Prozent der Leserstimmen) darben nur noch zwei PCAler im Container dahin.

Falls wir dort Leser haben: Bitte klären Sie mich gelegentlich auf.

## Vorbild?

*Ich muss Sie einfach mal wieder nerven, um sicherzustellen, dass die Zockerweibchenpopulation nicht zurückgeht. Ich bin nämlich zurzeit am Missionieren, aber mit eher wenig Erfolg. [...] Wie auch immer, ich wollte nur verkünden, dass ich seit einiger Zeit erfolgreich an einer Person arbeite, von der ich es am wenigsten erwartet hätte: meiner Mutter. Früher hat sie höchstens Mahjongg gespielt, aber auch nur, wenn jemand ihr den PC eingeschaltet und das Programm gestartet hat. Inzwischen hab ich sie so weit, dass sie allein Simon the Sorcerer spielt! Okay, Sie fragen sich vermutlich, warum ich dieses Gesabbel ausgerechnet an Sie richte, aber es hat einen Grund. Die PC Action war schließlich der Auslöser für das Verhalten meiner Mutter – besser gesagt Big Action. Ich hab sie nämlich mal gezwungen, die Videos anzuschauen, und sie war so begeistert, dass sie mich gleich fragte, was sie tun muss, um die Videos selber anschauen zu können. [...] Na ja, aber sogar Big Action hat einen einzigen, winzigen Haken: FRÄNKEL, SIE VERFÜHREN DIE JUGEND ZU UNSITTLICHKEIT UND UNMORALISCHEN ÄUSSERUNGEN! [...] Sie haben einmal unvorsichtigerweise das Wort „Hackfresse" verwendet. Damit hab ich eigentlich kein Problem (mein Lieblingswort ist „Ferkeltasche"), aber leider hat ein gewisser Mensch namens Kai Hilpisch jetzt die böse Angewohnheit, dieses Wort in allerlei Zu-*

## Inserentenverzeichnis PC Action 6/2001

# ´s move® bewegt




Der Kult unter den Stiften jetzt als Aboprämie. Holen Sie sich für ein Jahr PC Action und Sie erhalten den STABILO ´s move the elastic writer – als kostenloses Dankeschön.

**STABILO ´s move the elastic writer – organische Form, griffig-elastische Oberfläche und elastische Spitze, aber eigentlich unbeschreiblich. Man muss ihn einfach fühlen, deshalb: get ´s move and feel ´s move!**

feel it

**Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm**

## PC Action im Abo:

### Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

### Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: http://abo.computec.de

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit CD-ROM
(DM 115,20/Jahr [= DM 9,60/Ausg.]; Ausland: DM 139,20/Jahr; öS 909,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD
(DM 114,-/Jahr [= DM 9,50/Ausg.]; Ausland: DM 138,-/Jahr, öS 900,-/Jahr)

**Das Heft geht an** (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

**Rechnungsadresse:**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

**Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action mit CD und PC Action mit DVD.**

**Bitte senden Sie mir folgende Prämie:**
**„STABILO ´s move the elastic writer"** (Art.-Nr. 2041)
**(Die Lieferung erfolgt nur, so lange der Vorrat reicht)**

Datum 1. Unterschrift

**Widerrufsgarantie:**
**Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.**

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 PA 32

## Deutschstunde

Im Rahmen unseres Bildungsauftrags veranstalteten wir in der vergangenen Ausgabe einen Gedichtinterpretations-Wettbewerb. Die Aufgabe lautete: Was will uns Aushilfs-Lyriker Herbert Aichinger mit seinem Werk anlässlich des Abschieds aus der PC-Action-Redaktion sagen? Hier möchte ich Daniel Wind (Albersweiler) bloßstellen: Du solltest kein Gedicht VERfassen, Nasenbär, es ging darum, sich mit Herberts Werk zu BEfassen! Thema verfehlt, 6, setzen. Gewinner ist Thomas Zimmer aus Wittenberge, weil er die meisten Fremdwörter verwendete. Zugegeben: Er deutete Aichingers Gefasel auch am besten und erhält per Post ein von allen Redakteuren handsigniertes Heft inklusive Kritzelei des Dichters. Hier die Interpretation in Auszügen:

***Im ersten Quintett beginnt der Dichter mit mehreren Ellipsen, die mit ihrem abgehackten Satzbau ein Gefühl des Weltuntergangs verbreiten. In der ersten Zeile nennt sich Herr Aichinger selbst „Greises Haupt" und bringt damit zum Ausdruck, dass er mittlerweile eingesehen hat, dass er für diese Art von Arbeit mit seinem Alter von 39 Jahren ganz und gar nicht mehr geeignet ist. In der zweiten Zeile geht er sogar noch weiter. Mit „Müde gesenkt" versucht er uns klar zu machen, dass seine Zeit fast gekommen ist, dass sein Ende heranschreitet. […]***

Hier triffst du die Kernaussage („zu alt; quasi scheintot") ganz gut, wenngleich Aichinger das nicht wirklich einsieht. Wir haben ihm nur dauernd gesagt, dass es unschön wirkt, wenn die dritten Zähne aus seinem Mund auf die Tastatur bollern. Er reflektiert also unbewusst unser Geronten-Mobbing.

***Des Weiteren steigert er seinen Unmut durch die genaue und detailgetreue Beschreibung des Grundnahrungsmittels eines Redakteurs, nämlich einem „Fettgedünst aus Küchenschäbigem Schlund", übersetzbar als „Pizza aus dreckigem Ofen", einer Periphrase, die ihre Wirkung durch die Hyperbel „Grausig wabernd" noch verstärkt. Das folgende Oktett beginnt mit dem bedeutungsschwangeren Wort „Hollywood". Allein dieses Wort zeigt, was der Autor gern einmal getan hätte, beziehungsweise immer noch tun will, er will wenigstens einmal in seinem Leben Schausteller sein. […]***

Gut erkannt! Und die Worte Periphrase und Hyperbel klingen derart professionell, dass es zwei Zusatzpunkte gibt. Allerdings ist mit „Hollywood" ein gleichnamiger Nürnberger Pizza-Lieferdienst gemeint, was aber kein außenstehendes Schwein wissen kann. Kein Abzug demzufolge.

***Der nächste Ausspruch „Schwarz das Schamhaar Das die Haut der Suppe Ziert" lässt den Leser zu Anfang im Unklaren, was der Autor wohl meinen mag. Aber nach einiger Zeit des Sturvorsichhinlesens erkennt man entweder, dass es sich um eine Metapher handelt, die mit einem Pleonasmus gekreuzt ist und aufzeigt, dass die heutige Zeit schlecht und böse ist, oder dass Herbert Aichinger keine Suppe mag. […]***

Pleo-was?mus? Egal, schwingt jedenfalls hervorragend im Trommelfell nach, also: Zusatzpunkt. Zudem geht es tatsächlich darum, dass die heutige Zeit schlecht und böse ist. Nicht, weil Aichinger keine Suppe mag, sondern lediglich Brühe ablehnt, die in der im Verlagsgebäude befindlichen Kantine ausgeschenkt wird – weil ab und an die seltsamsten Dinge darin schwimmen.

***sammenhängen zu gebrauchen. Ehrlich, wenn ich mit ihm telefoniere, könnte ich nebenher Strichliste führen! Ich dachte nur, ich sag's Ihnen, im Falle dass Ihnen ein noch schöneres Wort einfällt, das Kai aufschnappen könnte. Na ja, nehmen Sie diese Mail nicht allzu ernst und bleiben Sie so zynisch, wie Sie sind! […]***

**Susanne Heumesser per E-Mail**




***[…] Wir haben gerade in Religion das Thema „Vorbilder". Rat mal, wen ich genommen habe? Du kennst ihn sicher gut. Ich habe dich genommen und bis ins kleinste Detail beschrieben, Fotos gesammelt, Umfragen gemacht, etc., pp., usw.***

**Tim Klüver, Burg (auf Fehmarn)**

Lieber Tim Klüver, du kleiner Scherzkeks, um dich vor einer schlechten Note zu bewahren, lies dir bitte mal genau durch, was Susanne geschrieben hat. Ich bin sicher kein geeignetes Beispiel für das Thema „Vorbilder", schon gar nicht im Religionsunterricht. Nein, ich sage in Videos unanständige Dinge, habe bereits den Papst öffentlich durch den Kakao gezogen, bin aus steuerlichen Gründen schon lange nicht mehr katholisch, nehme Leser auf den Arm, spiele Gewalt verherrlichende Spiele, mein dunkles Ich zwingt mich, die Leserbriefseiten grundsätzlich nur um Mitternacht und bei Vollmond zu verfassen, und ich verstecke in Tests satanische Botschaften (ups, jetzt hab ich mein Geheimnis verraten ...). Lass es. Nimm besser Susanne als Vorbild. Wer seine Mutter zum Zocken bringt, verdient mindestens die österreichische Verdienstmülltonne. Andere Menschen sind ja schon für weniger missionarischen Eifer heilig gesprochen worden.

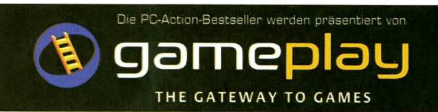
### Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

**COMPUTEC MEDIA**
**Redaktion PC Action/Leserbriefe**
**Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg**

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.
**Ihre PC-Action-Redaktion**


MTV
MUSIC TELEVISION
you better believe
foto: stefan minder@defrance
www.mtvhome.de




COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Roonstraße 21 ▮ 90 429 Nürnberg ▮ oder mit E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

## Top 10 Lesercharts

| Rang | Trend | Vormonat | Titel/Hersteller | Anteil |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ► | 1 | Half-Life: Counter-Strike / *Gooseman* | 16,8% |
| 2 | ▲ | neu | Black & White / *Lionhead* | 15,9% |
| 3 | ► | 3 | Unreal Tournament / *Epic* | 7,5% |
| 4 | ▲ | 9 | Die Siedler 4 / *Blue Byte* | 7,4% |
| 5 | ▲ | neu | Serious Sam / *Croteam* | 5,6% |
| 6 | ▲ | neu | Gothic / *Piranha Bytes* | 5,5% |
| 7 | ▲ | 10 | C&C: Alarmstufe Rot 2 / *Westwood* | 5,4% |
| 8 | ▼ | 4 | Baldur's Gate 2 / *Bioware* | 3,8% |
| 9 | ▼ | 6 | Half-Life (deutsch) / *Valve* | 3,7% |
| 10 | ▲ | neu | Age of Kings / *Ensemble Studios* | 3,5% |

## Top 10 Most Wanted

| Rang | Trend | Vormonat | Titel | Anteil |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ▲ | 2 | Doom 3 | 18,2% |
| 2 | ▲ | 5 | Half-Life: Team Fortress 2 | 9,1% |
| 3 | ▲ | neu | Commandos 2 | 6,9% |
| 4 | ▲ | 6 | Unreal 2 | 6,8% |
| 5 | ▲ | 9 | Max Payne | 6,6% |
| 6 | ▲ | neu | Freelancer | 6,5% |
| 7 | ▼ | 4 | Anno 1503 | 6,3% |
| 8 | ▼ | 3 | Duke Nukem 4ever | 4,6% |
| 9 | ▲ | 10 | Warcraft 3 | 4,5% |
| 10 | ▲ | neu | Halo | 4,4% |

## Top 10 Deutschland

| Rang | Trend | Vormonat | Titel | Publisher |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ▲ | neu | Black & White | EA Games |
| 2 | ▲ | neu | Sudden Strike Forever | CDV |
| 3 | ▲ | neu | Tribes 2 | Vivendi Universal |
| 4 | ▲ | neu | Ultima Online Third Dawn | EA Games |
| 5 | ▼ | 2 | Gothic | Shoe Box |
| 6 | ▲ | neu | Serious Sam | Take 2 |
| 7 | ▲ | neu | NASCAR Racing 4 | Vivendi Universal |
| 8 | ▼ | 3 | Die Sims: Party ohne Ende | EA Games |
| 9 | ▲ | neu | Fallout Tactics | Virgin |
| 10 | ▲ | neu | Moorhuhn Winteredition | Ravensburger |

Quelle: Gameplay

## Top 10 Frankreich

| Rang | Trend | Vormonat | Titel | Publisher |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ► | 1 | Half-Life: Generation Pack 2 | Havas Int. |
| 2 | ▲ | neu | Severance | Codemasters |
| 3 | ▲ | neu | F1 Racing Championship | Ubi Soft |
| 4 | ▲ | neu | Indiziertes Spiel | Activision |
| 5 | ▼ | 2 | Rogue Spear Budget | Ubi Soft |
| 6 | ▲ | neu | Unreal Tournament | GT Interactive |
| 7 | ► | 7 | Les Sims Edition Spéciale | EA Games |
| 8 | ▲ | neu | Diablo 2 | Vivendi Universal |
| 9 | ▲ | neu | NBA Live 2001 | EA Sports |
| 10 | ▼ | 4 | Rainbow Six | Ubi Soft |

Quelle: Press Image

## Top 10 USA

| Rang | Trend | Vormonat | Titel | Publisher |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ▲ | neu | Black & White | EA Games |
| 2 | ▲ | neu | The Sims: House Party | EA Games |
| 3 | ▲ | neu | Cossacks: European Wars | Strategy First |
| 4 | ▼ | 1 | The Sims | EA Games |
| 5 | ▲ | neu | Serious Sam | G.O.D. |
| 6 | ▲ | neu | Fallout Bundle | Interplay |
| 7 | ▼ | 2 | The Sims: Livin' Large | EA Games |
| 8 | ▼ | 3 | Roller Coaster Tycoon | Infogrames |
| 9 | ▲ | neu | Baldur's Gate 2 | Interplay |
| 10 | ▲ | neu | Everquest: The Scars of Velious | Verant |

Quelle: Amazon USA



05/2001






## Hit-Countdown

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Action** | | | |
| Aquanox | Action-Spiel | Massive Development | September 2001 |
| C&C Renegade | Ego-Shooter | Westwood | 3. Quartal 2001 |
| Doom 3 | Ego-Shooter | id Software | 2. Quartal 2002 |
| Duke Nukem 4ever | Ego-Shooter | 3D-Realms | 4. Quartal 2001 |
| Freelancer | Weltraum-Shooter | Digital Anvil | 1. Quartal 2002 |
| GTA 3 | Action-Spiel | DMA Design | Februar 2002 |
| Half-Life 2 | Ego-Shooter | Valve | 4. Quartal 2001 |
| Half-Life: Team Fortress 2 | Mehrspieler-Shooter | Valve | 4. Quartal 2001 |
| Halo | Action-Spiel | Bungie Software | 2. Quartal 2002 |
| I-War 2 | Weltraum-Shooter | Particle Systems | Juni 2001 |
| Mafia | Action-Spiel | Illusion Softworks | August 2001 |
| Max Payne | Action-Spiel | Remedy Entertainment | 4. Quartal 2001 |
| Medal of Honor: Allied Assault | Ego-Shooter | 2015 | 4. Quartal 2001 |
| Red Faction | Ego-Shooter | Volition | 3. Quartal 2001 |
| Return to Castle Wolfenstein | Ego-Shooter | Gray Matter Interactive | 4. Quartal 2001 |
| Soldier of Fortune 2 | Ego-Shooter | Raven Software | 3. Quartal 2001 |
| The World Is Not Enough | Ego-Shooter | Electronic Arts | 3. Quartal 2001 |
| Unreal 2 | Ego-Shooter | Epic | Noch nicht bekannt |
| X-COM Alliance | Ego-Shooter | Microprose | 2. Quartal 2001 |
| **Adventure** | | | |
| Alone in the Dark 4 | Action-Adventure | Infogrames | 3. Quartal 2001 |
| Buffy – The Vampire Slayer | Action-Adventure | Fox Interactive | 2. Quartal 2001 |
| Dragonriders – Chronicles of Pern | Action-Adventure | Ubi Soft | Mai 2001 |
| Dragons Lair 3D | Action-Adventure | Blue Byte | 2. Quartal 2001 |
| Galleon | Action-Adventure | Interplay | September 2001 |
| Myst 3 | Adventure | Presto Studios | September 2001 |
| Project Eden | Action-Adventure | Core Design | 2. Quartal 2001 |
| V.I.P. | Action-Adventure | Kalisto Entertainment | Juni 2001 |
| **Rennspiel** | | | |
| Gorkamorka | Rennspiel | Ripcord Games | 2. Quartal 2001 |
| Grand Prix 4 | Rennsimulation | Microsoft | 4. Quartal 2001 |
| Motor City Online | Rennspiel | Electronic Arts | Juli 2001 |
| Sega GT | Rennspiel | Sega | Juni 2001 |
| Stunt GP | Rennspiel | Team 17 | 3. Quartal 2001 |
| World Sports Car | Rennspiel | Empire | 2. Quartal 2001 |
| **Rollenspiel** | | | |
| Anachronox | Rollenspiel | ION Storm | Mai 2001 |
| Arcanum | Rollenspiel | Troika Games | Juni 2001 |
| Diablo 2 Expansion-Set | Rollenspiel | Blizzard | Juni 2001 |
| Dungeon Siege | Rollenspiel | Gas Powered Games | 4. Quartal 2001 |
| Elder Scrolls: Morrowind | Rollenspiel | Bethesda | 3. Quartal 2001 |
| Neverwinter Nights | Rollenspiel | Black Isle Studios | 2. Quartal 2001 |
| Pool of Radiance 2 | Rollenspiel | SSI/Stormfront Studios | 2. Quartal 2001 |
| Shadowbane | Rollenspiel | Wolfpack Studios | Juni 2001 |
| Two Worlds | Rollenspiel-Strategie | Metropolis | 3. Quartal 2001 |
| Wizardry 8 | Rollenspiel | Sir-Tech | 2. Quartal 2001 |
| **Simulation** | | | |
| Comanche 4 | Moderne Flugsimulation | Novalogic | 4. Quartal 2001 |
| Fly! 2001 | Moderne Flugsimulation | Terminal Reality | 3. Quartal 2001 |
| IL-2 Sturmovik | Historische Flugsimulation | Blue Byte | 4. Quartal 2001 |
| Silent Hunter 2 | U-Boot-Simulation | SSI | Juni 2001 |
| **Sport** | | | |
| Bundesliga Stars 2002 | Fußball | EA Sports | August 2001 |
| FIFA 2002 | Fußball | EA Sports | November 2001 |
| K.O. Boxing | Box-Simulation | Dynamic | 3. Quartal 2001 |
| NHL 2002 | Eishockey | EA Sports | Oktober 2001 |
| Tony Hawk 3 | Skateboard | Activision | 3. Quartal 2001 |
| WCS Snooker | Billard | Codemasters | 3. Quartal 2001 |
| **Strategie** | | | |
| Alcatraz | Echtzeitstrategie | Noch nicht bekannt | 2. Quartal 2001 |
| Anno 1503 | Aufbaustrategie | Sunflowers | 2. Quartal 2001 |
| Commandos 2 | Echtzeitstrategie | Pyro Studios | Juni 2001 |
| Die Völker 2 | Aufbaustrategie | JoWooD | Juni 2001 |
| Empire Earth | Echtzeitstrategie | Stainless Steel Studios | 3. Quartal 2001 |
| Frontierland | Aufbaustrategie | JoWooD | 3. Quartal 2001 |
| Orb | Rundenstrategie | Strategy First | Mai 2001 |
| Praetorians | Strategie | Pyro Studios | 4. Quartal 2001 |
| Republic | Echtzeitstrategie | Elixir Studios | 4. Quartal 2001 |
| Sigma | Echtzeitstrategie | Relic Entertainment | 4. Quartal 2001 |
| Sims Ville | Aufbaustrategie | Maxis | 3. Quartal 2001 |
| Star Wars Battlegrounds | Echtzeitstrategie | Ensemble Studios | 4. Quartal 2001 |
| Warcraft 3 | Echtzeitstrategie | Blizzard Entertainment | 4. Quartal 2001 |
| Wiggles | Aufbaustrategie | Spiele Entw. Kombinat Ost | 2. Quartal 2001 |
| **Wirtschaftssimulation** | | | |
| Anstoss 4 | Sportmanager | Ascaron | Januar 2002 |
| Der Planer | WiSim | Phenomedia | 4. Quartal 2001 |
| Fußballmanager 2001 | Sportmanager | EA Sports | August 2001 |
| Industriegigant 2 | WiSim | JoWooD | Juni 2001 |

## Hotlines

| | | | |
|---|---|---|---|
| **- Acclaim** | 0 89-32 94 06 00 | Mo, Mi, Do $14^{00}$–$19^{00}$ | www.acclaim.de |
| **- Activision** | 0 18 05-22 51 55<br>01 90-5 00 55 | Mo-So $16^{00}$–$18^{00}$ (nicht an Feiertagen)<br>(Spieletipps) | www.activision.de |
| **- Ascaron** | 0 52 41-96 66 90<br>0 52 41-9 39 30 | Mo-Fr $14^{00}$–$17^{00}$<br>(Mailbox) | www.ascaron.de |
| **- Blackstar** | 0 42 41-95 33 88 | Mo-Fr $14^{00}$–$16^{00}$ | www.black-star.de |
| **- Cryo Interactive** | 0 52 41-95 35 39 | Mo-Fr $15^{00}$–$18^{00}$, Sa, So $14^{00}$–$16^{00}$ | www.cryo-interactive.de |
| **- Disney Interactive** | 0 69-66 56 85 55 | Mo-Fr $11^{00}$–$19^{00}$, Sa $14^{00}$–$19^{00}$ | www.disney.de/DisneyInteractive |
| **- Egmont Interactive** | 0 18 05-25 83 83 | Mo-Do $18^{00}$–$20^{00}$ | www.egmont.de |
| **- Eidos Interactive** | 0 18 05-22 31 24<br>01 90-51 00 51 | Mo-Fr $11^{00}$–$13^{00}$, $14^{00}$–$18^{00}$<br>(Spieletipps) | www.eidos.de |
| **- Electronic Arts** | 01 90-77 66 33<br>01 90-78 79 06 | Mo-Fr $9^{30}$-$13^{30}$,$14^{00}$–$17^{30}$<br>(Spieletipps, 24 Stunden täglich) | www.electronicarts.de |
| **- Empire** | 0 89- 85 79 5 38 | Mo-Fr $9^{00}$–$13^{00}$ | www.empireinteractive.com |
| **- Greenwood Entertainment** | 02 34-9 64 50 50 | Mo-Fr $15^{00}$–$18^{00}$ | www.greenwood.de |
| **- Ikarion Software** | 02 41-470 15 20 | Mo-Fr $15^{00}$–$18^{00}$ | www.ikarion.de |
| **- Infogrames** | 0190-51 05 50 | Mo-Fr $11^{00}$–$19^{00}$ | www.infogrames.de |
| **- Innonics** | 05 11-33 61 37 90 | Mo, Mi, Fr $15^{00}$–$18^{00}$ | www.innonics.de |
| **- Konami** | 0 69-95 08 12 88 | Mo-Fr $14^{00}$–$18^{00}$ | www.konami.com |
| **- Magic Bytes** | 0 52 41-95 33 33 | Mo-Fr $14^{00}$–$19^{00}$ | www.magic-bytes.de |
| **- Mattel** | 0 69-95 30 73 80 | Mo-Fr $9^{00}$–$21^{00}$ | www.mattelmedia.com |
| **- Max Design** | 00 43-3 68 72 41 47 | Mo-Fr $15^{00}$-$18^{00}$ | |
| **- Microsoft** | 01 80-5 67 22 55 | Mo-Fr $8^{00}$–$18^{00}$, Sa $9^{00}$–$17^{00}$ | www.microsoft.com/germany/support |
| **- Mindscape** | 02 08-99 24 114 | Mo, Mi, Fr $15^{00}$–$18^{00}$ | www.mindscape.com |
| **- Navigo** | 0 89-32 47 31 51 | Mo-Fr $13^{00}$–$18^{00}$ | www.navigo.de |
| **- NEO** | 00 43-16 07 40 80 | Mo-Fr $15^{00}$–$18^{00}$ | www.neo.at |
| **- Nintendo** | 01 30-58 06 | Mo-Fr $11^{00}$–$19^{00}$ | www.nintendo.de |
| **- Ravensburger Interactive** | 07 51-86 19 44 | Mo-Do $16^{00}$–$19^{00}$ | www.ravensburger.de |
| **- Sega** | 0 40-2 27 09 61 | Mo-Fr $10^{00}$–$18^{00}$ | www.sega.de |
| **- Sierra** | 0 61 03-99 40 40 | Mo-Fr $9^{00}$–$19^{00}$ | www.sierra.de |
| **- Software 2000** | 01 90-57 20 00 | Mo-Do $14^{00}$–$19^{00}$, Fr $10^{00}$–$14^{00}$ | www.software2000.de |
| **- Sony Computer Entertainment** | 01 90-57 85 78 | Mo-Fr $10^{00}$–$20^{00}$ | www.sonyinteractive.com |
| **- Sunflowers** | 01 90- 51 05 50 | Mo-Fr $11^{00}$–$19^{00}$ | www.sunflowers.de |
| **- Swing! Entertainment** | 0 21 31-6 61 95 51 | Mo, Mi, Fr $16^{00}$–$19^{00}$ | www.swing-games.de |
| **- Take 2 Interactive** | 01 80-5 21 73 16<br>01 90-87 32 68 36 | Mo-Fr $12^{00}$–$20^{00}$<br>Mo-Fr $8^{00}$-$24^{00}$ (Spieletipps) | www.take2.de |
| **- THQ/Softgold** | 01 80-5 60 55 11<br>01 90-50 55 11 | Mo-Fr $16^{00}$–$20^{00}$<br>Mo-Fr $16^{00}$-$20^{00}$ (Spieletipps) | www.thq.de |
| **- TLC Tewi** | 0 89- 61 30 92 35 | Mo-Fr $14^{00}$–$19^{00}$ | www.learningco.de |
| **- TopWare** | 06 21-48 28 66 33 | Mo-Fr $10^{00}$–$12^{00}$,$14^{00}$–$19^{00}$ | www.topware.de |
| **- Ubi Soft** | 02 11-3 38 00 30 | Werktags $9^{00}$–$16^{00}$ | www.ubisoft.de |
| **- Virgin** | 0 40-89 70 33 33<br>01 90-5 89 70 33 | Mo-Do $15^{00}$–$20^{00}$ | www.vid.de |
| **- Vivendi Universal** | 0 61 03-99 40 40<br>01 90 -51 56 16 | Mo-Fr $9^{00}$–$19^{00}$ | www.havasinteractive.de |

**Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.**

## PC ACTION Hotlines

### Probleme mit Spielen?

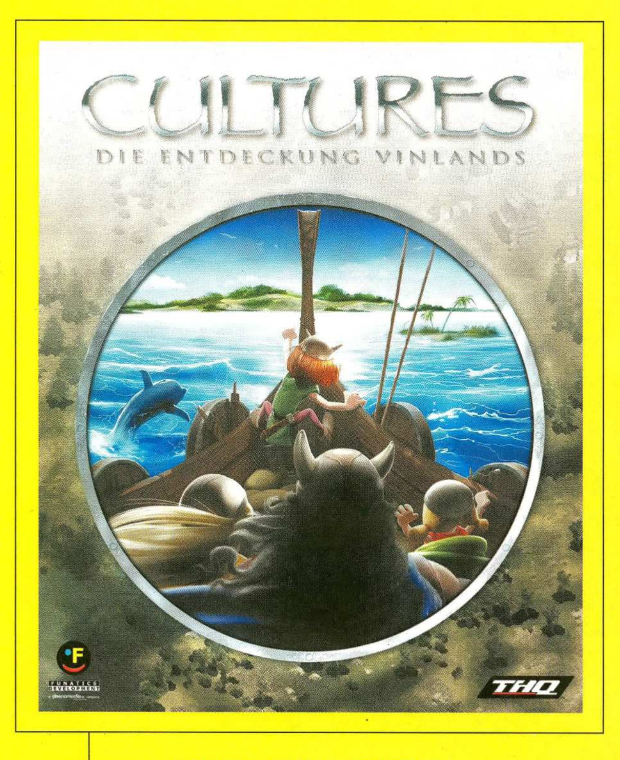
Spieletipps-Hotline 0190 - 82 48 36*
(täglich 8 - 24 Uhr)

### Ärger mit der Hardware?

Hardware-Hotline 0190 - 82 48 35*
(täglich 7 - 24 Uhr)

*Ein Anruf kostet DM 3,63/Minute.

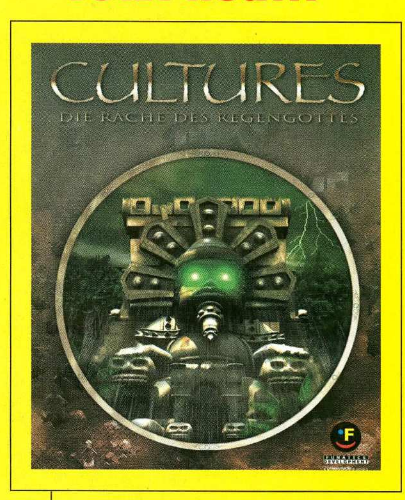





# DM 49,95*

"Cultures - Die Entdeckung Vinlands" ist eine fantastische Aufbau- und Besiedlungssimulation mit Rollenspielelementen und besitzt ein einfach zu erlernendes Spielprinzip mit viel Spieltiefe. Und dies alles nun zu einem Preis, der selbst grimmige Wikinger begeistert!

## Jetzt neu!!!




# DM 29,95*

Die Cultures Mission-CD:

- Neue Kampagne
- Neue Missionen
- Neue Multiplayerkarten
- Noch mehr Spielspaß

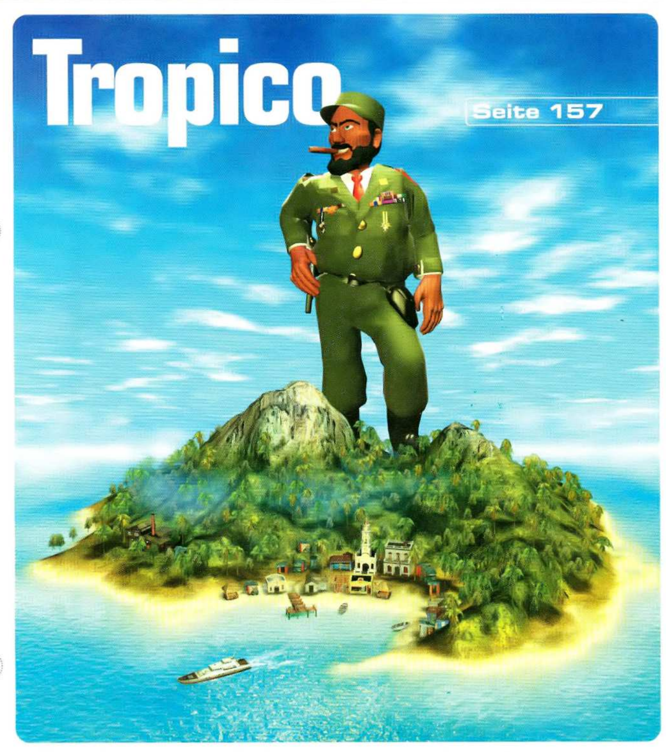



Weitere PC Games Classics: DM 29,95* X-Beyond the Frontier +++ Monkey Island™ Collection +++ Star Wars™ Episode I Racer +++ Star Wars™: Behind the Magic™ DM 39,95* Star Wars™: Force Commander +++ N.I.C.E. 2 King Size +++ LucasArts Zehn Adventures +++ MTV Sports: Skateboarding +++ DM 49,95* Mercedes-Benz Truck Racing +++ X-Beyond the Frontier inkl. Add-On X-Tension Jetzt neu in DVD-Verpackung: DM 19,95* Anstoß 2 Gold +++ Extreme 500 +++ Vermeer +++ Patrizier +++ Star Wars™ Jedi Knight™ +++ Star Wars™ Rebel Assault II™ +++ Star Wars™ X-Wing™ +++ The Dig™

Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt!
Vertrieb: THQ ENTERTAINMENT GMBH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111
*unverbindliche Preisempfehlung +++ Änderungen und Irrtümer vorbehalten +++ Preise in DM.



# PC ACTION Spieletipps 6/2001

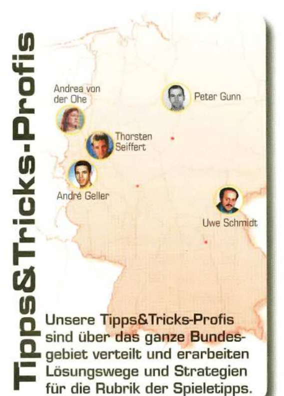



## Ausgetrickst

**Bugs:** *Mit Unzulänglichkeiten bei Betriebssystemen hat man sich abgefunden, über Fehler in Spielen regt man sich auf – aber dass einem ein Bug auch im alltäglichen Leben, fern vom eigenen PC, über den Weg läuft, ist eher ungewöhnlich. Alles fing ganz normal an: Ich begab mich vor zwei Wochen in das Nürnberger Einwohnermeldeamt, um einen neuen Personalausweis zu beantragen. Die Daten wurden von der Dame aufgenommen und ins System eingetippt. Bis zur Augenfarbe ging alles gut. Ich gehöre zu dem Promille der Bevölkerung, die mit zwei unterschiedlichen Augenfarben ausgestattet sind. Diese Tatsache sprengte die gut geschmierte Maschinerie der deutschen Verwaltung. Da die Eingabemaske nur 15 Buchstaben unterstützt, obwohl 24 erlaubt sind, durfte ich eine geschlagene Stunde die Gesellschaft von hochrangigen Verwaltungsangestellten genießen.* **Tipp des Monats:** *Wenn auch Sie zwei verschiedene Augenfarben haben, verschweigen Sie diese Tatsache dem Amtsschimmel. Der Verlust der dokumentierten Individualität spart jede Menge Nervenmaterial.*

**Florian Weidhase**

## Tipps&Tricks-Profis




Unsere Tipps&Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

## Spieletipps



## Thema Technik



## Kurztipps

# Index

| Spielename | Art des Tipps | PC-Action-Ausgabe(n) |
|---|---|---|
| Age of Empires 2 | Komplettlösung | 11/99, 12/99 |
| Age of Empires 2: The Conquerors | Komplettlösung | 10/2000 |
| Anstoss 3 | Allgemeine Tipps | 4/2000 |
| Baldur's Gate 2 | Allgemeine Tipps | 11/2000, 12/2000 |
| Black & White | Komplettlösung | 4/2001, 5/2001 |
| Blair Witch Volume 1: Rustin Parr | Komplettlösung | 12/2000 |
| Call to Power 2 | Allgemeine Tipps | 1/2001 |
| Catan – Die erste Insel | Allgemeine Tipps | 12/99 |
| Civilization – Call to Power | Allgemeine Tipps | 6/99 |
| Command & Conquer 3: Feuersturm | Komplettlösung | 5/2000, 6/2000 |
| Commandos – Im Auftrag der Ehre | Komplettlösung | 5/99, 6/99 |
| Counter-Strike | Allgemeine Tipps | 3/2001 |
| Crimson Skies | Allgemeine Tipps | 12/2000 |
| Cultures | Allgemeine Tipps | 10/2000 |
| Daikatana | Allgemeine Tipps | 7/2000 |
| Dark Project 2 | Komplettlösung | 5/2000, 6/2000 |
| Deep Space 9 – The Fallen | Allgemeine Tipps | 1/2001 |
| Desperados | Allgemeine Tipps | 6/2001 |
| Der Verkehrsgigant | Allgemeine Tipps | 4/2000 |
| Deus Ex | Allgemeine Tipps | 8/2000 |
| Diablo 2 | Komplettlösung | 8/2000, 9/2000, 11/2000 |
| Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen | Allgemeine Tipps | 11/99 |
| Die Siedler 4 | Allgemeine Tipps | 4/2001 |
| Die Sims | Allgemeine Tipps | 3/2000, 4/2000 |
| Dungeon Keeper 2 | Komplettlösung | 8/99, 9/99 |
| Earth 2150 | Komplettlösung | 12/99, 1/2000 |
| Euro 2000 | Allgemeine Tipps | 7/2000 |
| Evil Islands | Allgemeine Tipps | 12/2000 |
| Fallout Tactics | Allgemeine Tipps | 6/2001 |
| F1 2000 | Allgemeine Tipps | 5/2000 |
| FIFA 2000 | Allgemeine Tipps | 12/99 |
| Flucht von Monkey Island | Komplettlösung | 1/2001 |
| Giants | Allgemeine Tipps | 2/2001 |
| Gothic | Allgemeine Tipps | 4/2001 |
| Gothic | Komplettlösung | 5/2001 |
| Grand Prix 3 | Allgemeine Tipps | 9/2000 |
| Grand Theft Auto – London | Komplettlösung | 7/99 |
| GTA 2 | Allgemeine Tipps | 12/99 |
| Gunman | Allgemeine Tipps | 2/2001 |
| Half-Life: Opposing Force (dt. Version) | Komplettlösung | 2/2000 |
| Heavy Metal F.A.K.K. 2 | Allgemeine Tipps | 10/2000 |
| Homeworld | Komplettlösung | 11/99 |
| Hostile Waters | Allgemeine Tipps | 3/2001 |
| Icewind Dale | Allgemeine Tipps | 9/2000 |
| Indiana Jones und der Turm von Babel | Komplettlösung | 1/2000 |
| Interstate '82 | Allgemeine Tipps | 4/2001 |
| Jagged Alliance 2 | Allgemeine Tipps | 6/99, 7/99 |
| Lands of Lore 3 | Komplettlösung | 5/99 |
| MDK 2 | Komplettlösung | 7/2000 |
| MechWarrior 4 | Allgemeine Tipps | 2/2001 |
| Messiah | Komplettlösung | 6/2000 |
| Moon Project | Allgemeine Tipps | 11/2000 |
| Moorhuhn 2 | Komplettlösung | 10/2000 |
| NBA Live 2000 | Allgemeine Tipps | 1/2000 |
| Need for Speed 4 | Komplettlösung | 8/99 |
| Need for Speed: Porsche | Allgemeine Tipps | 5/2000, 7/2000 |
| NHL 2000 | Allgemeine Tipps | 11/99 |
| No One Lives Forever | Komplettlösung | 1/2001 |
| Nox | Komplettlösung | 3/2000 |
| Outcast | Komplettlösung | 9/99 |
| Patrizier 2 | Allgemeine Tipps | 2/2001 |
| Pizza Syndicate | Allgemeine Tipps | 5/99 |
| Planescape Torment | Allgemeine Tipps | 4/2000 |
| Project: I.G.I. | Allgemeine Tipps | 2/2001 |
| Indiziertes Spiel | Allgemeine Tipps | 9/99, 2/2000 |
| Rollercoaster Tycoon | Allgemeine Tipps | 5/99, 6/99 |
| Sacrifice | Allgemeine Tipps | 2/2001 |
| Silver | Komplettlösung | 7/99 |
| SimCity 3000 | Allgemeine Tipps | 7/2000 |
| Star Trek Armada | Allgemeine Tipps | 6/2000 |
| Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung | Komplettlösung | 8/99 |
| Star Wars Episode I: Racer | Allgemeine Tipps | 8/99 |
| Starlancer | Komplettlösung | 7/2000 |
| Stupid Invaders | Komplettlösung | 3/2001 |
| Sudden Strike | Allgemeine Tipps | 11/2000 |
| Summoner | Allgemeine Tipps | 6/2001 |
| SWAT 3 – Close Quarter Battles | Allgemeine Tipps | 3/2000 |
| System Shock 2 | Komplettlösung | 12/99 |
| Theme Park World | Allgemeine Tipps | 1/2000 |
| Theme Park Manager | Allgemeine Tipps | 3/2001 |
| Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen | Allgemeine Tipps | 4/2001 |
| Tomb Raider 4 | Komplettlösung | 2/2000, 3/2000 |
| Tropico | Allgemeine Tipps | 6/2001 |
| Ultima Ascension | Komplettlösung | 2/2000 |
| Vampire: Die Maskerade | Komplettlösung | 8/2000 |
| Wheel of Time | Allgemeine Tipps | 1/2000 |
| X: Beyond the Frontier | Komplettlösung | 9/99 |

Einsendehinweise

# Einsendehinweise für Tipps & Tricks:

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. **Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.**
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 20 und 100 Mark entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

## Ihre Tipps & Tricks schicken Sie

**an folgende Adresse:**

**COMPUTEC MEDIA**
**Redaktion PC Action**
**Kennwort: Tipps & Tricks**
**Roonstraße 21**
**90429 Nürnberg**

**oder per E-Mail an:** **tipps@pcaction.de**

Allgemeine Spieletipps

# Fallout Tactics

**Eine schlagkräftige Truppe zusammenstellen und einmal richtig aufräumen mit dem Mutanten- und Raider-Gesocks. Wir zeigen Ihnen, worauf Sie alles achten müssen.**

## Stahlbrüder

**Für welchen Charakter soll ich mich entscheiden?**

*Fallout*-Neulinge werden wahrscheinlich von der Fülle der Charaktereigenschaften förmlich erschlagen. Das Programm lässt Ihnen völlig freie Hand, in welche Richtung Sie Ihre Figuren weiterentwickeln. Eine gute Strategie ist, sich im Laufe der Kampagne Spezialisten für die verschiedenen Aufgaben, wie Heilung, Schlösser knacken und so weiter, auszubilden. Gewonnene Erfahrungspunkte gleichmäßig auf alle Eigenschaften zu verteilen, ist nicht ratsam.

**Welches Attribut ist besonders wichtig?**

Je mehr Aktionen Ihre Charaktere während einer Runde machen können, desto besser. Achten Sie daher beim Erstellen eines neuen Charakters unbedingt auf einen hohen Agility-Wert. Welche Punkte bei der Charakter-Erstellung noch wichtig sind, verrät Ihnen der Extra-Kasten „Zahlenjongleur“.

**Wie groß sollte mein Team sein?**

Sie haben ab der zweiten Mission die Möglichkeit, Ihr Team auf sechs Köpfe aufzustocken. Nutzen Sie dies auch aus. Eine größere Gruppe bedeutet vor allem: mehr taktische Möglichkeiten durch Team-Bildung und eine größere Auswahl an Spezialisten im Team.

**Ist es ratsam, alle Rekruten einzusetzen?**

Nein, versuchen Sie vielmehr, möglichst immer dieselben Charaktere in den Missionen einzusetzen. Wandeln Sie Erfahrungspunkte hauptsächlich in die Kampf-Fertigkeiten und das Schleichen um. Nehmen Sie keine Verluste hin und trainieren Sie so eine perfekte Truppe.

**Kann ich meine Leute auch außerhalb der Missionen verbessern?**

Sie können sich frei über die Weltkarte bewegen. Es gibt immer wieder Zufallsbegegnungen, bei denen Sie sich Erfahrungspunkte durchs Kämpfen holen können. Konzentrieren Sie sich dabei aber auf Begegnungen, bei denen humanoide Gegner anwesend sind. Für erlegte Tiere gibt es zwar auch Erfahrungspunkte – allerdings besitzen diese in der Regel nichts, was sich plündern lässt. Eine Horde Raiders zu besiegen, ist dagegen weitaus lukrativer! Je weiter Sie sich von den Bunkern und bekannten Orten wegbewegen, umso häufiger und schwerer werden die Zufallskämpfe.

**Wo finde ich überall Ausrüstung?**

Neben dem Plündern der besiegten Gegner sollten Sie Ihre Augen aufmerksam über die Levelkarten gleiten lassen. Regale, Truhen, Spinde und Vasen sind potenzielle Fundorte für allerlei wertvolle Gegenstände.

**Was ist beim Handeln wichtig?**

Lassen Sie alle Transaktionen von Ihrem Charakter mit dem höchsten Handels-Skill (Barter) ausführen. Auch wenn dies etwas umständlich ist – der Preisvorteil beim Kaufen und Verkaufen ist enorm. Vergessen Sie beim Levelaufstieg nicht, Ihren „Händler“ in dieser Eigenschaft mit weiteren Skill-Punkten zu segnen.

## Zahlenjongleur

Im folgenden Beispiel zeigen wir Ihnen, wie Sie mit der Punkteverteilung bei der Charakter-Erschaffung einen vernünftigen Anführer für Ihr Brotherhood-Squad gestalten.




Ihr Hauptcharakter sollte gut mit Distanzwaffen umgehen können und das Schleichen (Sneak) beherrschen. Verteilen Sie daher die drei Tags auf Small Guns, Big Guns und Sneak. Bei den Eigenschaften (Traits) empfiehlt es sich, Fast Shot und Gifted zu wählen. Der 10%ige Malus bei den Skills lässt sich leicht verschmerzen. Viel wichtiger ist, dass Sie durch die Aufwertung der Attribute in der Lage sind, einen recht starken und intelligenten Anführer zu erschaffen, der ein Maximum von zehn Aktionspunkten pro Runde zur Verfügung hat. Nehmen Sie die Änderungen wie gezeigt vor (rote Umrandungen). Die blau umrandeten Zahlen zeigen Ihnen das Resultat unserer Anpassung.





Wenn Sie eine Tür öffnen, sollten Sie immer wenigstens einen guten Schützen in Deckung postieren, um Feuerschutz gewährleisten zu können.

## Trickspiel

Mit einem kleinen Trick können Sie einer Person beim Wettspiel (Gambling) sämtliche Gegenstände aus dem Inventar abluchsen.

Begeben Sie sich zu einer Person, die zum Wetten bereit ist, und speichern Sie Ihren Spielstand. Beginnen Sie anschließend ein Wettspiel und setzen Sie auf beiden Seiten einen Dollar ein. Wiederholen Sie das so lange, bis Sie gewonnen haben und zählen Sie die verlorenen Spiele. Laden Sie anschließend Ihren Spielstand und wetten Sie wieder mit niedrigem Einsatz, bis das Spiel an der Reihe ist, bei dem Sie zuvor gewonnen haben. Setzen Sie nun alles ein, was der Spieler in seinem Inventar hat und dementsprechend viel auf Ihrer eigenen Seite. Beispiel: Sie haben drei Mal verloren und beim vierten Mal gewonnen. Setzen Sie nach dem Laden also drei Mal nur einen Dollar und beim vierten Mal alles.



Schleichen Sie dicht an Gebäuden entlang, um so herauszufinden, wo sich Gegner aufhalten (Markierung). Achtung – nicht alle Gegner lassen sich auf diese Weise entdecken, Überraschungen gibt es immer.

## Auf in den Kampf

**Welchen Spielmodus sollte ich wählen?**

Aktivieren Sie in den Optionen unbedingt die Variante „Squad" in der Schaltfläche „Turn Based". Der Echtzeitmodus ist völlig unbrauchbar und die „Individual"-Einstellung schränkt Sie zu sehr ein.

**Welche Eigenschaften sind in den Kämpfen wichtig?**

Generell sollte Ihre Truppe Charaktere mit hohem Sneak-Wert besitzen. Es ist in den Kämpfen ungemein wichtig, möglichst unbemerkt und nahe an die Gegner heranzukommen. Da fast alle Auseinandersetzungen durch Schusswechsel entschieden werden, sollten Sie über ausreichende Feuerkraft verfügen. Vier Team-Mitglieder mit hohen Werten in den Waffengattungen Small Guns bzw. später Big/Energy Guns sind Pflicht. Ein bis zwei Spezialisten für die verschiedenen Aufgaben, etwa Schlösser knacken oder erste Hilfe, genügen in der Regel völlig. Wenigstens ein Squad-Mitglied sollte über die Eigenschaft Wahrnehmung (Awareness) verfügen. Die zusätzlichen Informationen über Trefferpunkte und Bewaffnung der Gegner sind enorm nützlich. Achten Sie bei den Fertigkeiten darauf, dass Ihre Schützen „Fast Shot" erlernen. Dadurch sind zum Beispiel für Charaktere mit neun Aktionspunkten und entsprechenden Waffen (Colt, Jagdgewehr) drei Schuss pro Runde möglich.

**Wie werden meine schlechten Schützen besser?**

Lassen Sie Ihre guten Schützen die Gegner zunächst schwer verletzen („almost dead"). Nun kommen Ihre schwächeren Kollegen zum Zug, um sich die wertvollen Erfahrungspunkte für das erfolgreiche Beseitigen eines Gegners zu holen.

**Welche Bewaffnung ist für die ersten Missionen wichtig?**

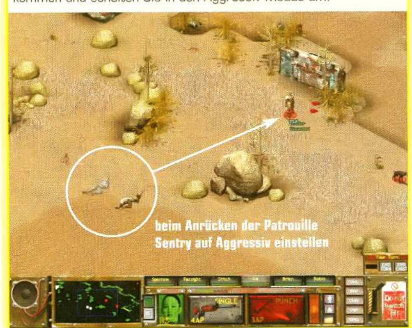
Rüsten Sie Ihre Charaktere möglichst schnell mit der AK-47 als Standardwaffe aus. Dieses Sturmgewehr hat sich als sehr effektiv erwiesen. Ihre besten Schützen sollten darüber hinaus mit weit reichenden Gewehren (Hunting Rifle) ausgerüstet sein. Die Trefferwahrscheinlichkeit mit einem Jagdgewehr ist ungemein höher. Bei Ihren Streifzügen durch die Weltkarte treffen Sie unter anderem auf eine Gruppe Zivilisten. Vergessen Sie dabei Ihre guten Manieren und rauben Sie die Zivilisten aus. In deren Besitz befinden sich die äußerst effektiven Schrotwaffen namens Neostead Combat SG. Der große Vorteil der Schrotwaffen ist die Streuwirkung.

# Standardsituationen

Wir haben für Sie einen typischen Squad-Einsatz etwas näher beleuchtet. Auf der Übersichtskarte am Ende des Textes finden Sie die wichtigsten Spielsituationen entsprechend markiert. Hier im Kasten finden Sie diese Situationen anhand von Screenshots erläutert.

## Team 1 (Gelb)

**1** Zwei gute Schützen robben schleichend in Richtung Süden, um das Lager dort zu betreten. Lassen Sie die Patrouille auf sich zukommen und schalten Sie in den Aggressiv-Modus um.




**2** Arbeiten Sie zusammen – die Scharfschützin Ice hat die Gegner schwer verwundet, so dass unsere Hauptfigur mit dem Colt leichtes Spiel hat. So gewinnen Sie auch leicht gegen eine Überzahl.

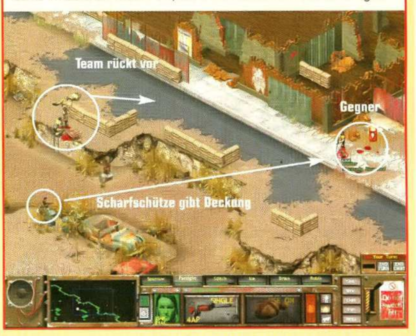



**3** In der Ruine können Sie sich bestens postieren, um die Patrouillen zu erledigen. Durch den Schusswechsel alarmiert, können Sie auch gleich die herbeieilende Verstärkung aus dem Verkehr ziehen.




## Team 2 (Rot)

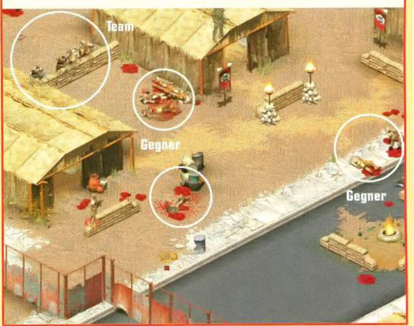
**1** Postieren Sie Ihren Scharfschützen geschützt und lassen Sie ihn im Aggressiv-Modus Wache schieben. So gedeckt, rückt der Rest des Teams im Defensiv-Modus vor, um keine Aufmerksamkeit zu erregen.




**2** Achten Sie auf explosive Gegenstände, wie hier die Fässer und die Tanks. Die Explosion richtet enormen Schaden unter den Gegnern an. Mit etwas Glück jagen sich die Gegner sogar selbst hoch.




**3** Die Mauer aus Sandsäcken ist ideal, um das Squad-Team dahinter in Deckung zu legen. Sämtliche alarmierten Gegner wurden so nach und nach aus dem Verkehr gezogen.








**Drei Leute unseres Teams haben sich nahe an die Gegner herangerobbt. Wenn Sie jetzt, wie gezeigt, den Sentry Mode auf Aggressiv einstellen, sind die beiden Gegner mit der ersten Salve (Burst) hinweggefegt.**

Wenn Sie nahe genug an die Gegner herankommen, können Sie unter Zuhilfenahme des Burst-Modus gleich mehrere Gegner auf einmal in die Wüste schicken. Ansonsten ist die Doppelläufige Schrotflinte ähnlich effektiv – sie hat aber keinen Burst-Modus. Bei den Handfeuerwaffen sind lediglich die großen Kaliber effektiv. Eine Colt-Pistole Kaliber 45 oder der Smith-&Wesson-Revolver Kaliber 44 stellen eine brauchbare Zweitwaffe dar. Die 9-mm-Vertreter dienen eher dem Verkauf. Generell ist die Idee, Melee-Waffen zu benutzen, zwar spielerisch interessant, aber längst nicht so effektiv wie der Kampf aus der Distanz mit Schusswaffen.

**Wie bewege ich mein Team sinnvoll?**

In der Regel ist es am günstigsten, mit dem besten Schleicher zunächst einmal eine Erkundungstour zu unternehmen. Spähen Sie so die Gegner aus. Es hat sich im Test als praktisch erwiesen, Ihr Team in Gruppen aufzuteilen. So können Sie Ablenkungen starten und die Gegner regelrecht verwirren, wenn Sie von mehreren Seiten gleichzeitig vorgehen. Feuern Sie möglichst mit mehreren Squad-Mitgliedern zunächst nur einen Schuss ab. Behalten Sie am Ende der Runde möglichst für jeden Charakter in Schusslinie zwei Punkte übrig, um sich noch in Deckung zu begeben. Achten Sie darauf, nicht hintereinander zu marschieren. Die Gefahr, dass Sie beim Schusswechsel eigene Leute treffen, ist anfangs sehr groß.

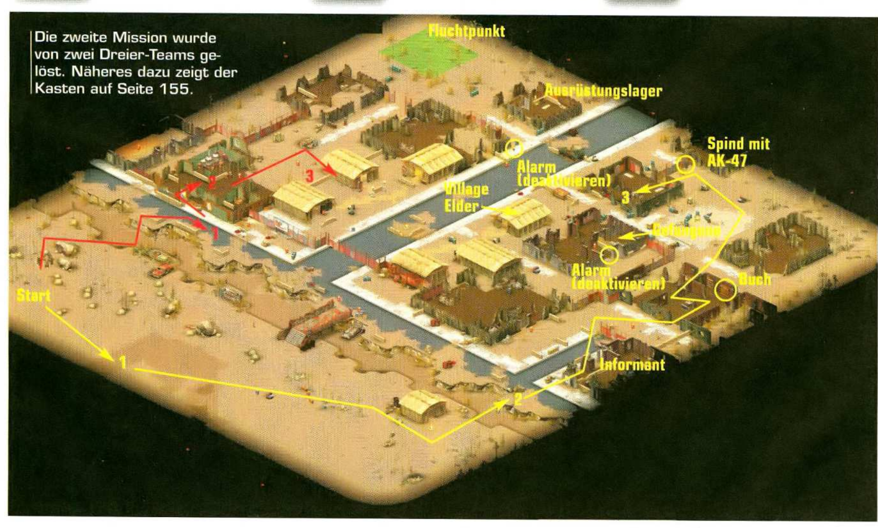
**Wie gehe ich mit Verwundeten um?**

Sie müssen nach einem siegreichen Gefecht keine Ausrüstung für das Heilen verschwenden. Reisen Sie einfach in den nächsten Bunker, wo alle Charaktere automatisch vollständig geheilt werden.

**Was nützt mir der Sentry Mode?**

Unterschätzen Sie die unscheinbaren Schaltflächen nicht. Wenn Sie die Einstellungen geschickt vornehmen, können Sie damit ganz gezielt Ihre Feuergefechte abstimmen. Ein Beispiel soll das verdeutlichen: Sie haben ein Gebäude mit schlafenden Gegnern entdeckt. Schleichen Sie nun im Defensiv-Modus hinein und postieren Sie Ihre Schützen um die Gegner. Wenn Sie nun in den Aggressiv-Modus wechseln, werden alle beteiligten Squad-Mitglieder das Feuer eröffnen.

**Stefan Weiß**




Die zweite Mission wurde von zwei Dreier-Teams gelöst. Näheres dazu zeigt der Kasten auf Seite 155.

Allgemeine Spieletipps

# Tropico

Im Urlaubsparadies herrscht gähnende Leere? Die Plantagen werfen keinen Profit ab? Mit der Diktatur klappt es nicht so recht? Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Tropicaner bei Lust und Laune halten und ein angesehener Staatsmann werden!

## Aufbau

**Was baue ich als Erstes?**

Zuerst benötigen die Tropicaner ein Dach über dem Kopf. Ein großes Mietshaus ist billig und bringt viele Einwohner unter – damit sind die Inselbewohner zunächst zufrieden. Als nächstes errichten Sie eine Kirche, da schon früh nach religiösen Einrichtungen verlangt wird. Jetzt fehlt nur noch eine Klinik, damit die Tropicaner auch medizinisch versorgt werden. Vergessen Sie nicht, für Kirche und Klinik ausländische Fachkräfte auf die Insel zu holen (Ihre Einwohner haben nicht den nötigen Schulabschluss).

**Wie bringe ich die Wirtschaft in Gang?**

Sehen Sie sich um: Welche Agrarprodukte können Sie anbauen? Wie viele Farmen gibt es bereits? Eine Maisfarm bringt genügend Nahrung für 30 Einwohner ein. Wenn Sie über mehr Farmen verfügen, sollten Sie dort etwas Lukrativeres produzieren lassen (Kaffee, Tabak). So erwirtschaften Sie mehr Profit, was gerade in der Aufbauphase sehr wichtig ist.

**Häuser, Kirche und Klinik – mehr brauchen die Tropicaner nicht?**

Doch! Die Bedürfnisse und Wünsche steigen – mit jedem Jahr! Sobald Sie Gewinne aus dem Export von Agrarprodukten erzielen, sollten Sie weitere Gebäude errichten. Die Intellektuellen fordern schon bald eine Schule. Das macht auch Sinn, denn im Verlauf des Spiels benötigen Sie immer mehr gut ausgebildete Fachkräfte. Je mehr Einwohner auf Ihre Insel strömen, desto mehr Straftaten gibt es. Denken Sie daran, rechtzeitig eine Polizeistation zu errichten (beobachten Sie die Kriminalitätsstatistik). Der Wunsch nach Entertainment lässt sich in den ersten Jahren durch eine Bar und ein Restaurant erfüllen.

**Wohnen – das Grundbedürfnis der Tropicaner!**

Auch wenn Sie mit dem ersten Mietshaus einer Menge Inselbewohner eine Bleibe verschaffen: Es gibt immer noch Inselbewohner, die in armseligen selbst erbauten Hütten leben. Sobald Sie ein zweites Mietshaus, einen Wohnkomplex oder mehrere Häuser bauen, verlassen die Einwohner diese Hütten, um dort einzuziehen. Der Ärger über die schlechte Wohnqualität legt sich. Vergessen Sie nicht, dass eine Wohnung – gleich nach dem Essen – das Grundbedürfnis schlechthin ist!

**Wieso arbeitet auf meinen Farmen keiner?**

Die Tropicaner sind faul. Lange Wege sind beschwerlich und die Arbeiter treten daher nicht selten den Rückweg an, bevor sie überhaupt gearbeitet haben! Achten Sie darauf, Farmen und Industriebetriebe möglichst nahe an der Stadt, beziehungsweise an den Wohnhäusern zu errichten. Wenn das nicht geht (weil ein bestimmtes Agrarprodukt nur weit entfernt wächst), erhöhen Sie einfach den Lohn – das motiviert ungemein! Manchmal lohnt es, Wohnbaracken bei weit entfernten Farmen oder Minen aufzustellen.

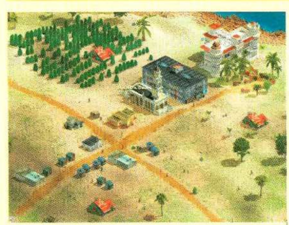
**Wieso bringen meine Felder keinen Ertrag?**

Bevor Sie eine Farm errichten, sollten Sie die Statistiken für die Agrarbedingungen zu Rate ziehen. Reichlich Landwirtschaftserträge erzielen Sie nur, wenn Sie Farmen in einem grün markierten Gebiet errichten.

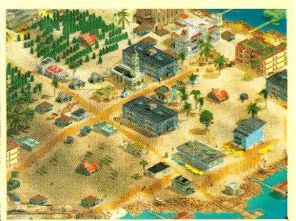
**Ich schreibe nur rote Zahlen – was mache ich falsch?**

Sowohl Landwirtschaft als auch Industrie haben eine lange Anlaufzeit. Bis die Früchte angebaut, geerntet und schließlich verschifft werden, können mehrere Jahre vergehen. Ebenso läuft es bei Minen und Fabriken. Außerdem brauchen manche Agrarprodukte länger zum Reifen (Tabak, Papayas). Haben Sie etwas Geduld und setzen Sie bei der Landwirtschaft auf eine bunte

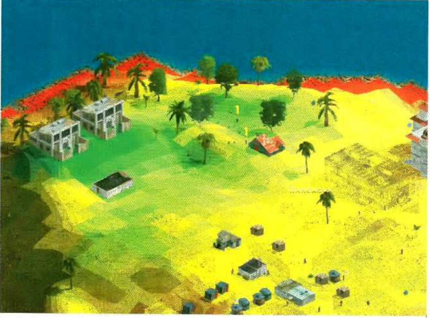
## So errichten Sie eine Stadt


Wenn das Mietshaus steht, errichten Sie Kirche und Klinik. Gleichzeitig ändern Sie bei einer Farm die Produktion von Mais auf Kaffee. Dieser wächst einigermaßen schnell und bringt guten Profit.


Mit dem Ertrag aus dem Kaffee-Export können Sie weitere Farmen und Wohnhäuser finanzieren. Jetzt sollten Sie den Bau von Schule, Bar, Restaurant und Polizeistation in Angriff nehmen.


Das kleine Dorf ist zu einer florierenden Stadt herangewachsen! Wenn Sie jetzt noch eine Konserven-Fabrik errichten, können Sie den Kaffee in Dosen füllen und den großen Reibach machen.





Auf diesem Hügel gedeihen Kaffeebohnen recht gut. Befragen Sie stets die Statistik, welches Produkt wo am besten wächst. Auf diese Weise können Sie das Land optimal nutzen.

Obwohl die Goldmine erst seit einem Jahr steht, bringt Sie schon fast so viel Profit ein wie der Kaffee. Konzentrieren Sie sich auf extrem gewinnbringende oder schnell produzierbare Güter.

Mischung. Das garantiert eine kontinuierliche Ernte.

**Auf den Farmen sammeln sich die Rohstoffe – warum transportiert sie keiner zum Hafen?**

Errichten Sie eine Speditionsfirma, soweit noch nicht vorhanden. Die Spediteure befördern dreimal mehr Ware als normale Arbeiter. Aufgepasst: Lange Wege bedeuten auch lange Transportzeiten. Außerdem müssen die Spediteure – wie alle Bürger – ab und an auch schlafen und essen. Wenn Sie merken, dass sich überall Rohstoffe stapeln, sollten Sie eine zweite Spedition errichten.

**Welche Agrarprodukte und Bodenschätze sind am lukrativsten?**

Gold, Bauxit, Kaffee und Tabak. Diese Rohstoffe müssen nicht weiterverarbeitet werden, erzielen aber trotzdem einen beachtlichen Gewinn. Wenn Sie sich eine Fabrik leisten können, können Sie sich mit Instant-Kaffee, aromatisiertem Rum, handgedrehten Zigarren und feinem Schmuck eine goldene Nase verdienen. Sie können allerdings auch eine andere Strategie verfolgen: Rohstoffe mit niedrigem Exportpreis (Bananen, Holzstämme) lassen sich oft sehr schnell produzieren – im Gegensatz zu Gold und Tabak. Auf diese Weise können Sie auch mit billigeren Produkten guten Profit erzielen.

**Wozu Schule und Universität errichten?**

Viele Gebäude können nur von Fachkräften besetzt werden (Polizeistation, Fabriken, Lebensmitteldepot). Zu Beginn ist es nicht allzu teuer, die Fachkräfte aus dem Ausland einfliegen zu lassen. Doch mit der Zeit steigt der Preis. 3.300 Dollar für eine Fachkraft ist dann keine Seltenheit. Errichten Sie daher schon früh eine Schule. Für Klinik, Kathedrale, Kraftwerk, Bank etc. benötigen Sie sogar Einwohner mit einem Abschluss an der Universität. Diese ist mit 12.000 Dollar zwar nicht ganz billig, die Anschaffung macht sich jedoch auch hier innerhalb kurzer Zeit bezahlt.

**Wieso dauert es so lange, ein paar Gebäude zu errichten?**

Bevor ein Gebäude errichtet werden kann, muss der Untergrund geebnet werden. Außerdem müssen Bäume, die an dieser Stelle stehen, abgeholzt werden. Errichten Sie schon früh eine zweite Baufirma, damit die Bauarbeiter Ihre Aufträge reibungslos abwickeln können.

**Brauche ich unbedingt ein Kraftwerk?**

Nein. In vielen Missionen ist ein Kraftwerk überflüssig. Es kostet eine Unmenge an Geld, verschmutzt die Umwelt und macht sich kaum bezahlt. Die Inselbewohner kommen auch ohne Luxusvillen aus. Radio- und TV-Sender kommen ebenfalls selten zum Einsatz. Anders sieht es aus, wenn Sie sich auf den Tourismus konzentrieren. Luxushotels, Casino, Nachtklub und Gourmet-Restaurant benötigen alle Strom. In diesem Fall ist ein Kraftwerk unverzichtbar.

**Wie fülle ich mein Schweizer Bankkonto?**

Erlassen Sie das Edikt „Spezielle Bauerlaubnis". Das steigert zwar die Baukosten um 20 %, dafür gehen aber 10 % davon direkt auf Ihr Schweizer Konto. Mehr Geld können Sie beiseite schaffen, indem Sie eine Bank errichten. Die Bankiers buchen jedes Jahr beträchtliche Summen auf das Schweizer Konto.

## Tourismus

**Ich kann mir kein Hotel leisten – aber ich brauche dringend Geld!**

Fangen Sie klein an und errichten Sie statt einem Hotel einige Bungalows. Sie sind billiger und bringen an den richtigen Plätzen enorme Summen ein. Verschönern Sie etwas abgelegene Strände mit Palmen, stampfen Sie ein paar Bungalows aus dem Sand und errichten Sie ein Strandbad – schon haben Sie eine Touristenfalle geschaffen. Je nach Geldmitteln lassen Sie das Ganze zu einer Bungalowsiedlung wachsen, bauen noch einen Aussichtspunkt oder einen „Gemeinschafts"-Pool dazu.

**Warum kommen kaum Touristen in mein Hotel?**

Hotels dürfen nicht zu nahe an der Stadt liegen. Die Touristen machen zwar gerne einen Abstecher in die einheimischen Bars und Restaurants, doch wollen sie sich lieber ungestört erholen – ohne Lärm und buntes Treiben. Ziehen Sie die Tourismus-Statistik zu Rate (grüner Bereich) und suchen Sie abgelegene Strände. Errichten Sie Hotels deshalb jedoch nicht gleich auf der anderen Seite der Insel! Die Arbeiter legen so weite Wege zur Baustelle einfach nicht zurück.

**Wie kann ich meine Insel für Touristen attraktiver machen?**

Die meisten Urlauber wollen neben der Erholung am Strand auch etwas von der Insel sehen. In den meisten Missionen gibt es archäologische Ausgrabungsstätten, die wie ein Magnet auf Touristen wirken. Vergessen Sie nicht, das Forschungs- und Besucherzentrum zu erschließen! Es gibt jedoch noch eine Menge anderer Gebäude, um die Sonnenanbeter bei Laune zu halten. Am meisten Unterhaltung bieten Gourmet-Restaurant, Nachtklub und ein Kurbad. Aber auch Pools, Kabaretts und Casinos bieten den Gästen jede Menge Entertainment. Platzieren Sie diese Gebäude am besten zwischen den Hotelanlagen und der Stadt, da so Einheimische und Touristen davon profitieren.



Wenn Sie Stellen kürzen, sind die Arbeiter wütend. Beugen Sie dem vor und begrenzen Sie die freien Stellen (auf die Silhouette klicken, damit ein Kreuz erscheint).

## Wahlen

**Wie verschaffe ich mir mehr Wählerstimmen?**

Erhöhen Sie die Löhne. Das bringt Ihnen eine Menge Stimmen ein. Doch aufgepasst: Dadurch schmälern Sie den Gewinn der Betriebe beträchtlich – und wenn Sie die Lohnerhöhungen rückgängig machen, sind die Arbeiter ziemlich verärgert. Es gibt auch ein paar Edikte, die Ihnen bei einer Wahl helfen. Wenn Sie einen Karneval veranstalten, bringt Ihnen das rund 20 % mehr Entertainment-Qualität. Das Steuergeschenk ist wesentlich teurer, sichert Ihnen aber 20 % mehr Achtung und zieht so vielleicht Ihren Kopf aus der Schlinge.

**Sollte ich die Wahlen manipulieren?**

So wenig wie möglich. Wenn Sie die Stimmzettel für sich „interpretieren" lassen, fühlen sich die Wähler in ihrer Freiheit eingeschränkt. Das wirkt sich natürlich auch auf die nächste Wahl aus. Wenn es ein Kopf-an-Kopf-Rennen gibt, sollten Sie sich die Mühe machen und vorher abspeichern. Wenn Sie eine Niederlage erleiden, können Sie den Spielstand wieder einladen. Eine Manipulation ist jedoch immer noch besser, als abgesetzt zu werden!

## Politik

**Das Militär ist unzufrieden! Wie kann ich es beschwichtigen?**

Zahlen Sie den Soldaten und Generälen mehr Lohn. Auf diese einfache Weise können Sie sich den meisten Ärger vom Hals halten. Wenn höhere Löhne nicht mehr helfen, sollten Sie für mehr Soldaten auf Ihrer Insel sorgen (Militärpräsenz).

**Wie sorge ich für mehr Militärpräsenz?**

Errichten Sie eine Kommandantur und besetzen Sie diese mit einem General. Da Sie im Laufe des Spiels mehrere Generäle benötigen, sollten Sie in der Universität welche ausbilden lassen (Schwerpunkt auf Militär setzen). Wenn die Kommandantur

## So optimieren Sie den Export




An diesem Hafen wollen drei Frachtschiffe gleichzeitig anlegen. Doch es kann immer nur eines von den Hafenarbeitern beladen werden – was oft längere Zeit in Anspruch nimmt.




Mit einem zweiten Hafen läuft der Export wesentlich reibungsloser. Sie beladen zwei Schiffe zur selben Zeit und machen durch den gesteigerten Export mehr Profit.





Kleinvieh macht auch Mist. Große Hotels kosten eine Menge Geld. Wenn Sie sich momentan einfach keines leisten können, fangen Sie am besten klein an – mit ein paar Bungalows. Diese werfen am richtigen Plätzchen enormen Profit ab!

gebaut ist und ein General bereitsteht, können Sie eine Wachstation errichten. Durch die Präsenz von Soldaten und Generälen stärken Sie die Loyalität des Militärs.

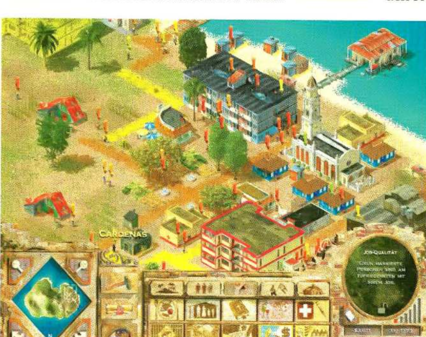
**Wie stelle ich beide Großmächte zufrieden?**

Versuchen Sie es gar nicht erst, sondern konzentrieren Sie sich in der Diplomatie von Anfang an auf einen der beiden Machtblöcke. Sie können es ohnehin nicht beiden recht machen. Die Gunst der USA gewinnen Sie vor allem, wenn Sie sich mit den Kapitalisten gut stellen. Russland schmieren Sie Honig um den Bart, indem Sie die Kommunisten bevorzugt behandeln. Die Unterschiede: Für die USA sind freie und saubere Wahlen wichtig, Russland sieht das nicht so eng. Außerdem: Das Edikt „Handelsdelegation" senkt entweder die Baukosten für den Flughafen (USA) oder die Baukosten für Mietshaus und Wohnkomplex (Russland).

**Was bringt mir ein Bündnis mit den USA oder Russland?**

Eine Menge Geld! Wenn die Beziehung zu den USA oder Russland „sehr gut" oder besser ist, können Sie ein Bündnis eingehen. Dadurch errichtet die jeweilige Weltmacht eine Militärbasis auf Ihrer Insel und zahlt pro Jahr 1.000 Dollar in Ihre Staatskasse.

**Silke Menne**



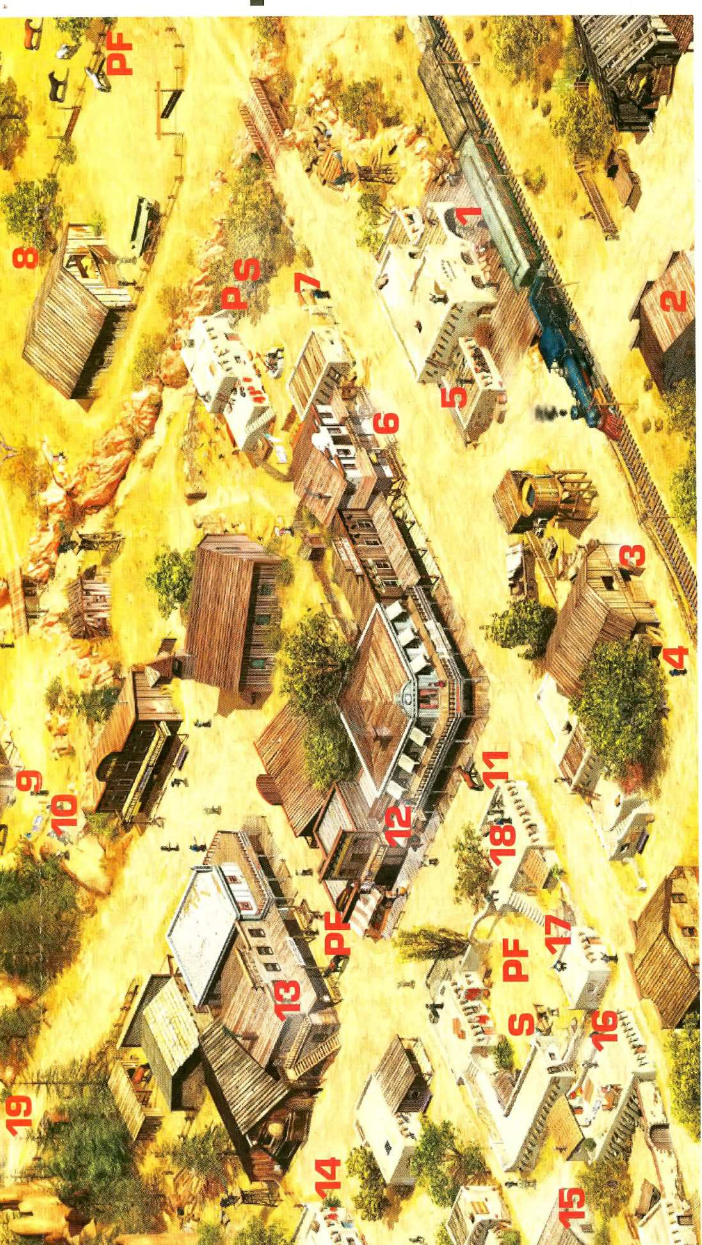

Die Inselbewohner sind ziemlich unzufrieden mit Ihrer Lohnpolitik. Wenn Sie die Löhne um zwei bis vier Münzen (je nach Job) erhöhen, sichern Sie sich eine Menge Wählerstimmen.



Nicht weit von einem Militärputsch entfernt: Die schwache Militärpräsenz kommt bei den Soldaten ganz schlecht an. Mit ein paar Wachstationen mehr entspannen Sie die Situation.

Profitipps

# Desperados – Teil 2




## Mission 18 – Sechs glorreiche Halunken

**Wie erledige ich die Kontrahenten am Bahnhof?**

Programmieren Sie die Quick-Actions so, dass jeder Held auf jeweils einen Gegner schießt (Punkt 1). Wenn Sie schnell zur Seite rennen, können Sie den Mann auf dem niedrigen Dach vorerst außer Acht lassen. Flüchten Sie schnell über Punkt 2 zu Punkt 3 und räumen Sie die Wachen bei Punkt 4 aus dem Weg.

**Wie schütze ich Kate und Mia?**

Kate lassen Sie am besten im Haus bei Punkt 2 oder im Gebüsch gegenüber vom Bahnhof und beschützen Sie sie für den Fall, dass Sie überrascht werden. Räumen Sie die Gegner bei Punkt 5 aus dem Weg und verstecken Sie sich im Haus. Laufen Sie zu Punkt 6 und weiter zur kleinen Farm bei Punkt 7. Wenn Sie Ihre Helden zu einer Dreiergruppe zusammenfassen und die geballte Feuerkraft nutzen, besiegen Sie fast jeden Cowboy. Sobald das Gebiet sicher ist, nehmen Sie den Sattel und laufen zum Pferd (Punkt 8).

**Wie komme ich über die Brücke zur Gattling?**

Doc erledigt per Fernschuss die beiden Wachen und läuft über die Brücke. Erledigen Sie die Gegner von hinten mit dem Messer (Punkt 9). Mit der Gattling (Punkt 10) erlösen Sie den tanzenden Mann. Nehmen Sie nun die Gattling und erledigen Sie bei Punkt 11 den Mann an der anderen Gattling. Jetzt können Sie am Saloon zu Punkt 12 vorbeischleichen (vorerst nur mit Cooper). Schalten Sie die Männer bei Punkt 13 und 14 möglichst lautlos aus. Laufen Sie mit Doc, Sanchez und Sam zum Haus bei Punkt 15. Betäuben Sie die Cowboys bei Punkt 16, 17 und 18, so dass Sie das Pferd samt Sattel im Innenraum der Hazienda nehmen können, und reiten Sie zu Punkt 19.




## Mission 19 – Für ein paar Dollar weniger

**Wie komme ich mit meinen Helden über die Brücken?**

An Punkt 1 wenden Sie mit Sanchez den Siesta-Trick an und nutzen dann die geballte Feuerkraft Ihrer Spielfiguren. Rennen Sie dann zu Punkt 2, um Gegner aufmerksam zu machen und nacheinander anzulocken. Erledigen Sie die Cowboys und legen Sie die Leichen dann in der Hütte (Punkt 3) ab. An Punkt 4 setzen Sie die Schlange ein. Das Zelt (Punkt 5) ist leer und eignet sich prima als Versteck. Locken Sie den Gegner bei Punkt 6 an und erledigen Sie ihn. Aufgepasst: Nehmen Sie sich unbedingt vor dem Mann auf dem Berg in Acht. Verstecken Sie sich bei Punkt 7 und kriechen Sie dann vorsichtig über die Brücke (Punkt 8). Dort erledigen Sie dann die restlichen Männer (Punkt 9).

**Es sind Unmengen von Gegnern am Bergwerk. Wie komme ich da hoch?**

Kriechen Sie mit Cooper vorsichtig zu Punkt 10 und beseitigen Sie dort den Cowboy. Jetzt können Sie mit dem Messer die Männer an den Gattlings (Punkt 11) ausschalten. Wenn Sie mit allen drei Spielfiguren ins Haus gehen (H), werfen Ihre Leute die Gegner hinaus. Fesseln Sie diese und schnappen Sie sich mit Sanchez die erste Gattling. Jetzt können Sie so lange auf die Männer am Berg schießen, bis nur noch am Bergwerkseingang Männer stehen. Wichtig: Schalten Sie den Mann an der Gattling (Punkt 12) aus – und vergessen Sie nicht, sich nach den Attacken immer wieder im Haus (H) zu verstecken.

**Ich komme nicht auf die Plattform vor dem Haus. Was tun?**

Bevor Sie es vergeblich versuchen: Sie müssen gar nicht auf die Plattform hinauf! Von Punkt 13 (und später Punkt 14) aus können Sie sämtliche Gegner erledigen – bis auf den Mann vor dem Haus. Nun klettern Sie mit Cooper bei Punkt 15 nach oben und schalten den Wachposten auf dem Berg bei Punkt 16 aus. Jetzt klettern Sie auf das Haus (Punkt 17) und die Mission ist beendet.

## Mission 21 – Zwischen allen Fronten

**Wie komme ich zum Zug? Oben- oder untenrum?**

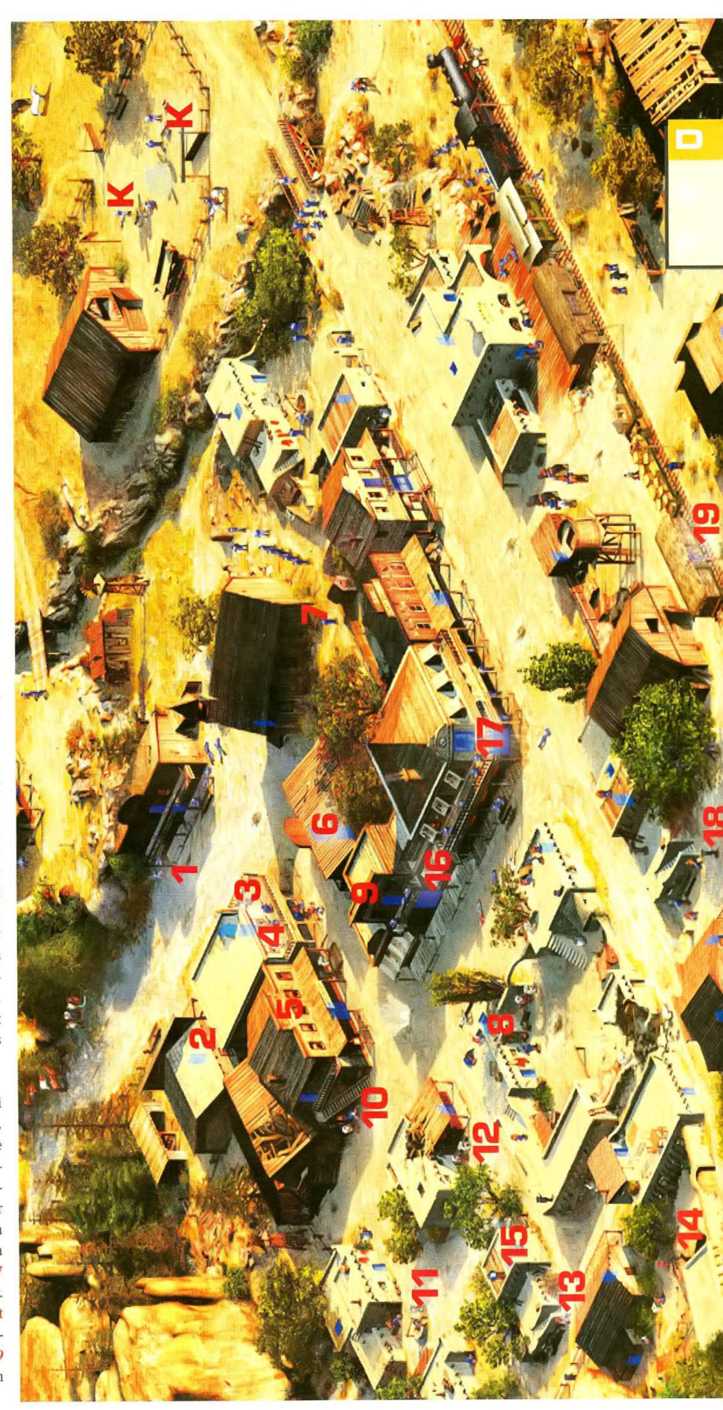
Gehen Sie untenherum. Und so geht's: Räumen Sie bei Punkt 1 die Veranda leer und schleppen Sie alle Leichen in das Haus (Punkt 2). Werfen Sie etwas Dynamit zu Punkt 3, damit die Gegner auf die andere Seite stürmen. Nun verstecken Sie sich im Haus bei Punkt 4. Bei Punkt 5 schalten Sie die Wachen aus und laufen ins Haus (Punkt 6). Versuchen Sie von Punkt 7 aus die Blauröcke auszuschalten – und zwar bis hin zu den Kanonieren bei K, so dass diese ihren Beschuss einstellen müssen. Teilen Sie dazu die Gruppe auf und kümmern Sie sich mit Cooper um die Soldaten (Dreifach-Schnellschuss).

**Was mache ich mit den anderen Spielfiguren?**

Räumen Sie mit den anderen Helden den Rest des Levels leer. Stellen Sie sich an die Ecke und erledigen Sie den Mann bei Punkt 8. El Diablos Leute stürzen sich dann auf die Soldaten bei Punkt 9. Die Cowboys bei Punkt 10 trennen Sie, indem Sie sie einzeln herauslocken und dann mit schnellen Schüssen umlegen. Liefern Sie sich mit Sam und Sanchez ein Schussduell (Punkt 11) und legen Sie die Leichen im Haus ab (Punkt 12). Jetzt kümmern Sie sich um die Gegner bei Punkt 13 und 14. Vom Dach aus (Punkt 15) können Sie aufgescheuchte Wachen umlegen. Nun verstecken Sie sich mit allen Charakteren im Haus bei Punkt 16.

**Die Wachen folgen mir ins Haus! Was soll ich tun?**

Wenn Sie mit mehr als zwei Spielfiguren im Haus sind, passiert Ihnen nichts: Die Gegner, die Ihnen folgen, treten einzeln ein und sind deshalb schnell wieder vor der Tür. Holen Sie Cooper zum Haus, wenn er die Soldaten erledigt hat. Von Punkt 17 aus erledigen Sie die Reiter. Dann geht's weiter zu Punkt 18, wo Sie die Patrouille beseitigen, bevor Sie bei Punkt 19 endlich in den Zug einsteigen können.






## Mission 22 – Showdown in Deadstone

**Wie kann ich schnell viele Gegner ausschalten?**

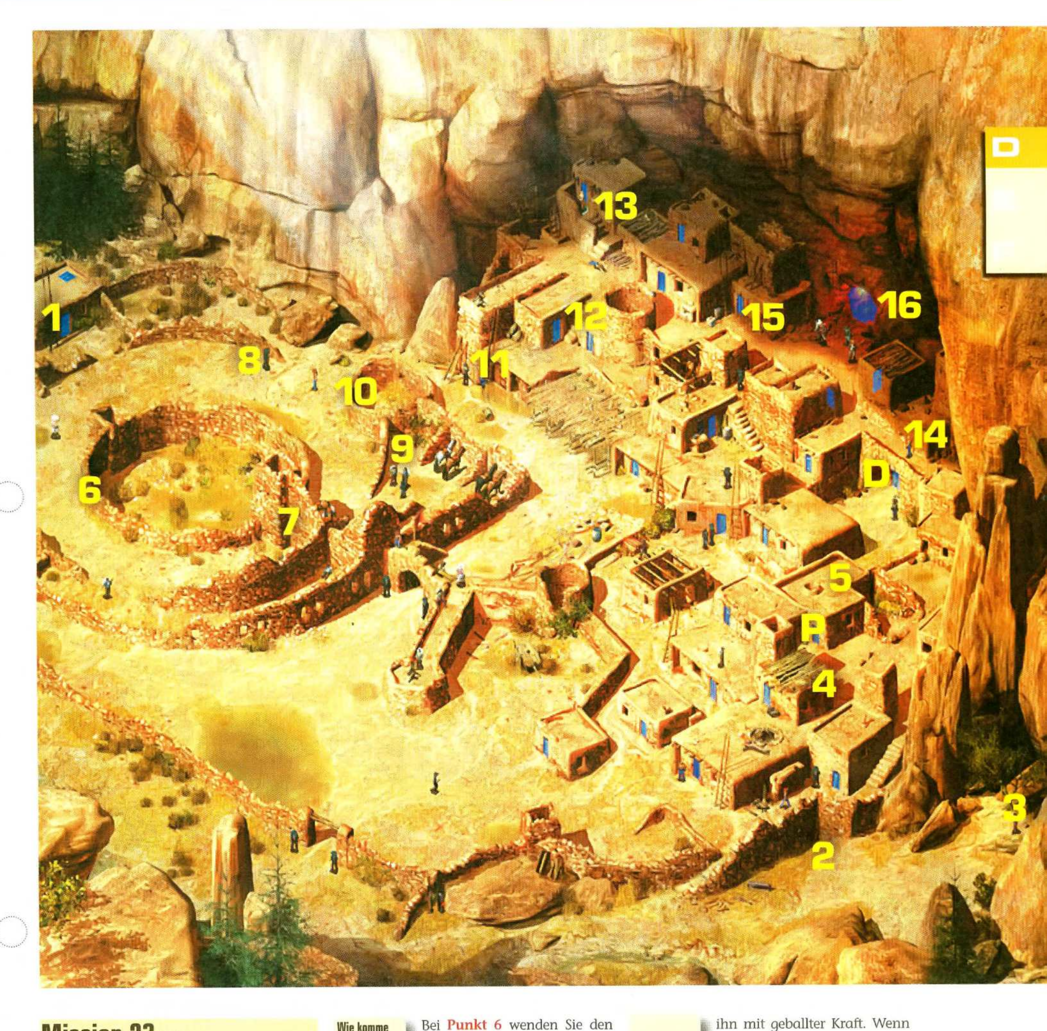
Schicken Sie alle Helden ins Haus bei Punkt 1. Dann treten Sie mit einem heraus, damit Sie entdeckt werden, und gehen sofort zurück ins Haus. Die Gegner folgen Ihnen. Es kommen aber nie mehr als zwei von ihnen ins Haus. Schlagen Sie diese bewusstlos und fesseln Sie sie. Dieselbe Taktik wenden Sie bei Punkt 2 an. Locken Sie immer wieder Gegner zum Haus und treten Sie vor die Tür, wenn diese die Lage vor dem Haus sondieren. Nun lassen Sie drei Ihrer Helden zu Punkt 3 stürmen, um die Gegner dort auszuschalten.

**Wie komme ich die Leiter hinab?**

Beseitigen Sie den Wachmann bei Punkt 4. Wenn er sieht, was mit den Männern bei Punkt 3 geschehen ist, kommt er meist heraus. Klettern Sie mit Cooper die Leiter hinab, wenn er Ihnen den Rücken zudreht. Weiter geht's zu den Wachen bei Punkt 5. Den Cowboy (Punkt 6) locken Sie mit der Pfeife an. Laufen Sie zu Punkt 7.

**Ich muss an den Gattlings vorbei – aber wie?**

Zielen Sie von Punkt 7 aus mit dem Giftpfeil auf den Cowboy bei Punkt 8. Daraufhin läuft er Amok, stürzt sich auf die anderen Gattling-Schützen und erledigt sie – jetzt haben Sie leichtes Spiel! Laufen Sie mit Ihren Spielfiguren vor zu Punkt 9 und locken Sie dort die Cowboys ins bzw. zum Haus. Vergessen Sie die tragbare Gattling nicht und gehen Sie von Punkt 10 über 11, 12 und 13 zu Punkt 14 weiter. Die meisten Männer können Sie mit Sam von der feststehenden Gattling aus erledigen. Um Doc (Punkt 16) zu befreien, müssen Sie sich bei Punkt 15 postieren. Treten Sie mit Sanchez' Gattling vor und beseitigen Sie so schnell wie möglich die herumstehenden Cowboys. Dann holen Sie die Pferde und reiten aus dem Level hinaus.




## Mission 23 – Das Tor zur Hölle

**Ich muss mit Cooper und Doc ins Fort. Wie stelle ich das an?**

Gehen Sie als Erstes mit Kate in das Haus über Punkt 13 und dann mit Sanchez, Sam und Mia ins Haus (Punkt 1). Laufen Sie nun mit Cooper und Doc zu Punkt 2, setzen Sie die Uhr ein und locken Sie so viele Gegner an wie möglich. Vorsicht: In Ihrem Rücken befinden sich Gegner (Punkt 3). Anschließend laufen Sie ins Haus zu Punkt 4. Das Haus bei Punkt 5 ist auch frei und dient als Versteck. Nehmen Sie die Phiolen (P) mit.

**Wie komme ich mit Sanchez und Co. aus dem Haus ins Innere des Forts?**

Bei Punkt 6 wenden Sie den Siesta-Trick an, verstecken die Leichen bei Punkt 7 und gehen zurück ins Haus. Bei Punkt 8 lockt Mia mit der Pfeife Gegner an. Gehen Sie zurück ins Haus. Sie können unbesorgt schießen, solange Sie sich immer ins Haus zurückziehen können. Locken Sie mit dem Siesta-Trick die Gegner von Punkt 9 an. Bei Punkt 10 machen Sie mit diesem Trick den Gattling-Schützen aufmerksam. Dieser muss als Erstes aus dem Weg geräumt werden. Den Mann bei Punkt 11 locken Sie mithilfe von Mias Pfeife ins Haus und erledigen ihn mit geballter Kraft. Wenn Sie bei Punkt 12 alle Gegner beseitigt haben, können Sie sich im Haus verstecken. Von dort wirft Sanchez einen Stein auf den Gegner bei Punkt 13. Betäuben Sie die Gegner bei Punkt 14 und bei Punkt 16 die Cowboys direkt vor der Höhle.

**Wie gelange ich in die Höhle?**

Als Erstes muss Cooper die Betäubten mit dem Messer erledigen. Dann können Sie mit Dynamitstangen (D) die Cowboys aus der Höhle locken. Verstecken Sie alle Männer bei Punkt 15 und stürmen Sie, wenn die Luft rein ist, in die Höhle (Punkt 16).



## Mission 24 – Todesouvertüre

**Wie öffne ich die Zelle?**

Locken Sie mit dem Affen die zwei Männer an und schalten Sie diese aus. Laufen Sie hinaus zu Punkt 2 (Kiste). Bei Punkt 3 verstecken Sie sich und räumen die Wachen aus dem Weg. Kate lockt bei Punkt 4 einen Gegner an. Alle anderen Gegner schalten Sie gemeinsam aus und gehen dann zu Punkt 5. Hier befindet sich der Schalter zum Tor. Legen Sie die Leiche darauf, um es zu öffnen. Locken Sie die Messerwerfer (Punkt 7) heraus und beseitigen Sie diese vom Versteck aus (Punkt 6). Bezirzen Sie den Cowboy bei Punkt 9. Bei Punkt 10 kommen die Feuerwaffen zum Einsatz. Aufmerksam gewordene Gegner erledigen Sie von Punkt 5 aus. Die Gegner bei Punkt 11 und 12 beseitigen Sie mit der ganzen Gruppe. Mit der Gattling können Sie den Gattling-Schützen auf der anderen Seite ausschalten.

**Wie rette ich Sanchez?**

Erledigen Sie die Cowboys bei Punkt 13 und 14. Dann liefern Sie sich ein Feuergefecht bei Punkt 15 und 16, bis Sie die ganze Gruppe bei Punkt 17 versammeln können. Stellen Sie Sam an die Gattling und locken Sie mit Cooper die Gegner von Punkt 18 an. Beseitigen Sie nun alle Gegner mit der Gattling und der geballten Feuerkraft. Speichern Sie zwischendurch immer wieder ab, damit Sanchez nicht erschossen wird. Schleichen Sie sich an die beiden Gegner bei Sanchez heran (Punkt 19) und erledigen Sie diese mit dem Messer. Räumen Sie die Cowboys bei Punkt 20 aus dem Weg.

**Wie komme ich durch den Gang?**

Schleichen Sie über das Pentagramm. Speichern Sie zwischendurch ab, bis Sie die Kombination kennen. Öffnen Sie die Türen (T) und laufen Sie mit Mia zu Punkt 21, um die Flammen auszuschalten. Jetzt folgen die anderen Spielfiguren. Erledigen Sie die Wachen und klettern Sie mit Cooper bei Punkt 22 die Wand hoch in El Diablos Zimmer (Punkt 23).



# Erste Hilfe

## Need for Speed: Brennender Asphalt

Damit Sie nach der Preisreduzierung des Rennspiels so richtig Gas geben können, sollten Sie folgende Tipps berücksichtigen:

1. Fangen Sie klein an: Ein Z3 oder ein anderes Gefährt, das nicht wesentlich mehr Pferdestärken unter der Haube hat, ist für die ersten Schritte optimal. Wenn Sie gleich mit einem Diabolo loslegen, werden Sie schnell merken, dass die Steuerung im Vergleich zur Vorversion von *Need for Speed* sensibler geworden ist.
2. Im Verfolgungsmodus „Flucht“ können Sie ab und zu versuchen, das Zeitlimit zu bewältigen, indem Sie die Strecke rückwärts befahren. Bei den meisten Kursen warten aber gerade dann mehr Polizisten auf Sie, als wenn Sie vorwärts fahren würden. So können Sie aber auch den Schwierigkeitsgrad steigern.
3. Rempeln Sie, was das Zeug hält. Durch einen Rempler ist schon manches Rennen entschieden worden. Fahren Sie dem Gegner von hinten in die Seite. Als idealer Punkt hat sich dabei eine Stelle hinter der Autotür herausgestellt.
4. Fahren Sie immer mit eingeblendeter Karte, denn auch die Polizisten sind auf dieser Karte zu entdecken.

**Redaktion**

## Black & White

Durch einen kleinen Bug und etwas Mana können Sie in *Black & White* Tote zu Untoten machen. Diese verrichten, genauso wie Lebende, ihre Arbeit oder leisten Götzendienst. Gehen Sie wie folgt vor: Zaubern Sie zunächst zwei oder mehr Teleports irgendwo in Ihrem Reich. Wenn nun jemand stirbt oder getötet wurde, können Sie sein Skelett in einen der Teleports werfen. Siehe da – aus dem nächsten Teleport kriecht ein lebendes Skelett. Leider gibt es ein großes Manko: Sie können sie nicht mehr heilen. Wenn Tote noch einmal sterben, können sie nur noch kriechen. Außerdem dürfen Sie die Toten nicht mehr aufheben, da sie sonst wieder zu ihrem Grundzustand zurückkehren. Die Toten haben jedoch auch Vorteile: Sie können logischerweise nicht mehr getötet werden und halten daher ewig.

**Patrick Oswald**

Mit diesem Trick bekommen Sie Einweg-Wasser-Wunder bereits recht früh im Spiel: Wenn Sie die silberne Schriftrolle rechts hinter dem Tempel aktiviert haben und die Zielübungen erfolgreich abgeschlossen haben, sollten Sie sich ruhig noch ein wenig im Werfen üben. Der Fels lässt sich weitere sechs Male von der Säule schlagen und jedes Mal erscheint nach kurzer Zeit ein Einweg-Wasser-Wunder! Für Munition ist gesorgt, da Sie die größeren Steine zerschlagen können.

**Marius Roth**

Sie möchten die Zauberfähigkeiten Ihrer Kreatur schneller steigern? Da gibt es einen Trick: Verwandeln Sie einen Zauber in einem Wunderspender in einen Einwegzauber, indem Sie den Zauber über dem Wunderspender mit der Aktionstaste aus-



Aktivieren Sie aus Performance-Gründen den breiten Bildschirm. Vor allem bei langsameren Rechnern hilft das sehr.



Geben Sie Ihrer Kreatur einige Male einen Einweg-Zauber in die Hand. Bei jeder Aufnahme lernt sie ihn ein wenig.

führen. Nun nehmen Sie Ihr Tier an die Leine und geben ihm den Zauber, wobei über seinem Kopf eine Glühbirne mit einer Prozentzahl erscheint. Wenn dies nicht passiert, müssen Sie der Kreatur den Zauber einmal vorführen. Jetzt klicken Sie ganz schnell auf eine freie Stelle. Die Kreatur wird den Zauber, sofern Sie sofort nach Erscheinen der Glühbirne schnell diese Stelle mit der Aktionstaste markiert haben, dort ablegen. Nun nehmen Sie den Zauber auf, geben ihn der Kreatur und das Spiel geht wieder von vorne los. Manchmal kommt es vor, dass die Kreatur zu laufen beginnt. In diesem Fall lassen Sie die Kreatur den Zauber wieder ablegen und geben ihn ihr wieder.

**Timo Peters**

# Severance: Blade of Darkness

In der Mission „Gräber von Ephyra" ist Ihr Endgegner ein Golem (4.000 Lebenspunkte; zieht sehr viele Lebenspunkte ab). Wenn Sie nur wenige Lebenspunkte besitzen, hilft folgende Strategie: Laufen Sie zunächst zum Golem, damit dieser erwacht. Ziehen Sie sich dann schnell wieder zum Anfang des Dungeons zurück. Jetzt können Sie den Golem durch das Gitter hindurch töten. Springen Sie immer wieder zurück, um seinen Schlägen auszuweichen!

**Lukas Kramer**

Öffnen Sie mit einem Editor die Datei „...\codemasters\severance\stats\chardata.py". Dort können Sie zum Beispiel in der Tabelle „Maximum Live at Level" die Lebenspunkte für jeden Charakter beliebig ändern.

**Samuel Klyk**

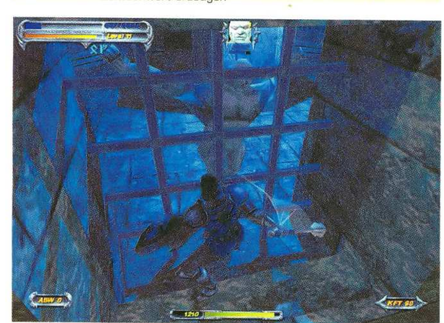
### Cheats

Öffnen Sie die Datei „...\scripts\ menu.py" mit einem Texteditor und hängen Sie folgende Zeilen am Ende an:

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

Nun können Sie im Spiel folgende Cheat-Tasten im Menü (F1) benutzen:

| | |
|---|---|
| F10 | Unverwundbarkeit ein/aus |
| K | Laser starten |
| G | Lichtschwert erzeugen |
| 1 | Kleines Schwert |
| 2 | Großes Schwert |
| 3 | Großer Schild |
| 4 | Kleiner Schild |
| F5 | Kamera links |
| F6 | Kamera rechts |
| P | Bewegung ändern |
| H | Sleepy-Hollow-Modus |
| M | Mutant-Modus |
| X | Matrix-Modus |
| F8 | Level (Klasse) aufsteigen |
| F9 | Nächster Level |



Sie können den Golem in „Gräber von Ephyra" ganz einfach auf Abstand halten, wenn Sie sich hinter das Gitter stellen.

**Redaktion**

# F1 Racing Championship

1. Die Reifen erreichen ihre optimale Temperatur, wenn Sie diese beim Start durchdrehen lassen – ansonsten brauchen sie etwa sieben Runden. Achtung: Ohne die richtige Temperatur haben die Reifen keinen vernünftigen Grip auf der Strecke!
2. Stellen Sie den Reifendruck etwas niedriger ein als die vorgegebene Standardeinstellung (Mitte). Dadurch erhalten die Reifen den optimalen Grip auf der Straße.
3. Wenn der Wagen bei einer Kurve ausbricht, stellen Sie bei den Einstellungen die Bremsbalance der Hinterreifen geringer ein. Dadurch blockieren die Reifen nicht beim Bremsen.
4. Wenn Sie schnell auf eine Kurve zufahren, sollten Sie das Bremspedal auf keinen Fall voll durchtreten. Bremsen Sie stattdessen vorher ab und schalten Sie manuell so schnell wie möglich hinunter bis in den 2. Gang. Aber aufgepasst: Wenn Sie bis zum 1. Gang hinunterschalten, könnte der Motor platzen!

**Raul Cantemir**

# Gothic

Sie müssen den Brief an die Feuermagier abgeben, doch Thorus lässt Sie nicht in die Burg des Alten Lagers? Kein Problem! Marschieren Sie geradewegs in die Burg. Sobald Sie von den beiden Wachen aufgehalten werden, ziehen Sie Ihre Waffe und rennen los. Wenn Sie an den Wachen vorbei sind, stecken Sie das Schwert wieder weg. Die Wachen belästigen Sie nun nicht mehr. Das funktioniert auch in ähnlichen Situationen.

**Sascha Hopstein**

### Blut-Cheat

Ändern Sie einfach in der Datei „\system\gothic.ini" folgende Einträge:

| | |
|---|---|
| **Eintrag:** | bloodDetail=1 |
| **Ändern in:** | bloodDetail=3 |
| **Ergebnis:** | Viele Blut-Details |

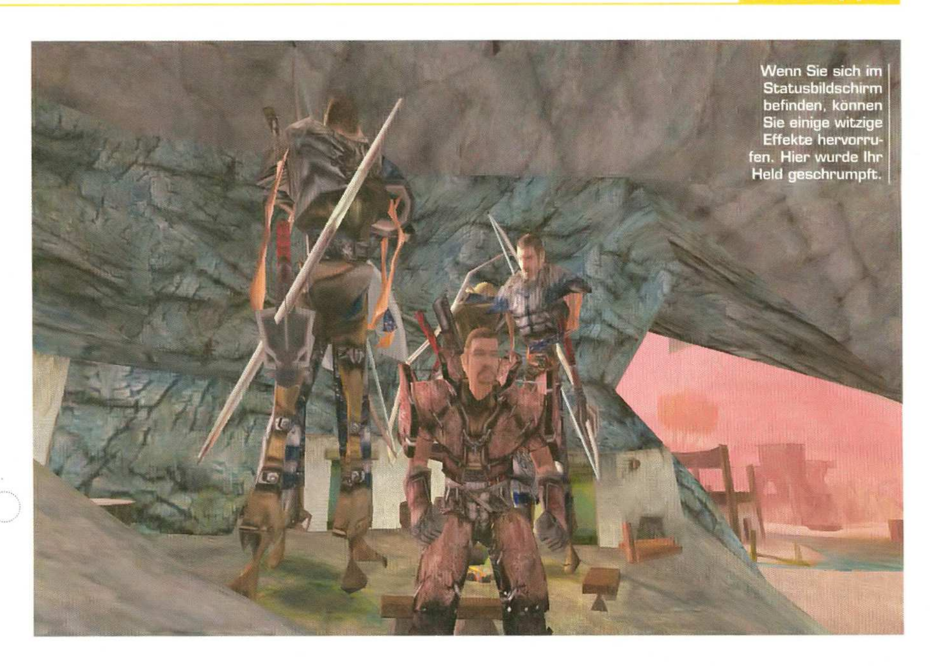
| | |
|---|---|
| **Eintrag:** | extendedMenu=0 |
| **Ändern in:** | extendedMenu=1 |
| **Ergebnis:** | „Blut-Details" im Menü Einstellungen/Spiel freischalten |

### Aktivieren des Cheat-Modus

Öffnen Sie mit einem Editor die Datei „\system\gothic.ini" und nehmen Sie folgende Änderungen vor:

| | |
|---|---|
| **Eintrag:** | testmode=0 |
| **Ändern in:** | testmode=1 |
| **Ergebnis:** | Cheat-Modus aktivieren |

Wenn Sie das erledigt haben, können Sie mit den Tasten S oder B den Statusbildschirm aufrufen. Dort geben Sie MARVIN ein, um den Mogelmodus zu aktivieren.



Wenn Sie sich im Statusbildschirm befinden, können Sie einige witzige Effekte hervorrufen. Hier wurde Ihr Held geschrumpft.

Cheats für die Konsole

Drücken Sie F2, um die Konsole zu öffnen. Dort können Sie folgende Cheats eingeben:

| | |
|---|---|
| **cheat god** | Unverwundbarkeit |
| **cheat full** | Spieler heilen |
| **kill** | Anvisiertes (aktives) Lebewesen töten |
| **goto waypoint, goto vob** | Zum nächsten Wegpunkt oder Ort beamen |
| **insert [item]** | Gegenstand oder Lebewesen erschaffen |

Geben Sie zuerst den Befehl „insert" ein und danach den gewünschten Gegenstand (zum Beispiel insert torlofs_axt):

| | |
|---|---|
| **Lebewesen** | icegolem, udshadam_rockefeller, freemineorc, meatbug |
| **Gegenstände** | dmb_armor_m, urizielrune |
| **Waffen** | torlofs_axt, lees_axt, silax_axt, artos_schwert, ulumulu, innos_ zorn, whistlers_ schwert, thorus_schwert, scars_schwert, diegos_bogen, roter_wind |

Tastatur-Cheats

Beachten Sie, dass einige Tasten recht seltsame Effekte (vor allem Grafikfehler) im Spiel hervorrufen können. In der Regel normalisieren Sie diese wieder mit F4.

| | |
|---|---|
| **F2** | Konsole öffnen/schließen |
| **F3** | Toggle Fenster-/Vollbildmodus |
| **F4** | Kamera normal |
| **F5** | Kamera-Position einfrieren |
| **F6** | Freie Bewegung der Kamera* |
| **F7** | Durch Spielabschnitte bewegen |
| **F8** | Lebensenergie und Mana vervollständigen/ Wiederbelebung |
| **H** | Lebensenergie reduzieren |
| **Z** | Runden laufen |
| **K** | Spielfigur einige Meter nach vorn versetzen (auch durch Wände) |
| **O** | Kontrolle über anvisierten NPC übernehmen |

*Mithilfe dieses Cheats kann die Umgebung erkundet werden, ohne dass die Spielfigur sich bewegt.

Cheats im Statusbildschirm

Rufen Sie den Statusbildschirm mit B oder S auf. Wenn Sie „southpark" eingeben, müssen Sie B drücken (S-Taste in den Spieloptionen deaktivieren!).

| | |
|---|---|
| **taki** | Regeneriert Mana und Lebensenergie |
| **clock** | Zeigt eine Uhr oben links an |
| **marin** | +1.000 Erz |
| **southpark** | Macht den Charakter schneller |
| **garfield** | Charaktere werden dicker |
| **clerks** | Alles läuft in Zeitlupe ab |
| **kingkong** | Alles andere wird sehr winzig |
| **godzilla** | Alles andere wird sehr groß |
| **grommit** | Alles wird flach |
| **maitai** | Wireframe-Modus |
| **ticktock** | Moby-Dick-Modus |
| **diego** | Framerate-Anzeige |
| **42** | Macht fast alle Cheats rückgängig |

Redaktion

# Age of Empires 2

Betätigen Sie ENTER, um die folgenden Cheats einzugeben:

| | |
|---|---|
| **LUMBERJACK** | 1.000 Holz |
| **CHEESE STEAK JIMMY'S** | 1.000 Nahrung |
| **ROCK ON** | 1.000 Stein |
| **ROBIN HOOD** | 1.000 Gold |
| **MARCO** | Gesamte Karte aufdecken |
| **AEGIS** | Schnelles Bauen |
| **NATURAL WONDERS** | Tiere steuern |
| **POLO** | Kein Nebel des Krieges |
| **WIMPYWIMPYWIMPY** | Selbstmord |
| **BLACK DEATH** | Alle Gegner töten |
| **I R WINNER** | Level gewinnen |
| **RESIGN** | Level verlieren |

Redaktion



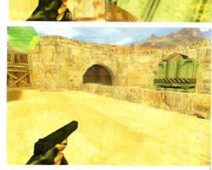
# Counter-Strike

Wenn Sie auf der Karte „de_dust2“ als Terrorist eine nicht entschärfbare Bombe legen wollen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Springen Sie auf die Mauer bei Bombenplatz B und laufen Sie zu Punkt 2.
2. Beginnen Sie nun, die Bombe zu legen.
3. Nach etwa drei Viertel der Aktivierungszeit laufen Sie auf die Ecke zwischen der grünen Kiste und der Wand zu (nach unten sehen!). Mit etwas Glück und genauem Timing liegt die Bombe in einer Ecke, in der sie kein Counter-Terrorist entschärfen kann. Achtung: Dieser Trick klappt nicht immer auf Anhieb.

**Simon Höfflin**





Wenn Sie Ihre Aktionen genau timen, können Sie eine nicht entschärfbare Bombe legen. Damit haben Sie das Spiel sofort gewonnen!

# NHL 2000

Die Eishockey-Simulation von EA Sports wurde kürzlich im Preis herabgesetzt. Diese Tipps helfen Ihnen bei der Wahl der richtigen Taktik und führen Ihre Mannschaft zum Erfolg.

1. Tipps für Schläger, Checker, Brutalos und filigrane Kurvenflitzer: Rempeln Sie nur in Notfällen von hinten einen Gegner an, denn bei einem Lauf aufs Tor würde das zu einem sofortigen Penalty führen. Schlimmer als der Penalty (der bei eingeschaltetem automatischen Torwart zu 80 Prozent gehalten wird) ist in solchen Fällen eine Zeitstrafe wegen hohen Stocks. Regelgerecht checken Sie von der Seite. Greifen Sie einen Flügelspieler an, sollten Sie ihm tunlichst den Weg durch die Mitte versperren, so dass ein Pass zu einem Mitspieler unmöglich ist. Pässe vor dem Tor, die einen Spieler erreichen sollen, der in der Mitte vor dem Goalie postiert ist, sind zu beinahe 100 % sinn- und erfolglos, denn der Spieler wird fast immer von den Abwehrstrategen umgecheckt.
2. Eine neue Art, „gezielte“ Tore zu schießen, ist der Einsatz der „Abfälschtaste“. Sie können mit dieser Taste bei Puckbesitz Ihren Spielern befehlen, sich vor dem gegnerischen Tor zu postieren, so dass ein Anschießen Ihrer eigenen Spieler zur Regel wird. Häufig sorgen die Abpraller für Unruhe oder gar Torerfolge. Aber Achtung: Sie versperren sich dabei selbst den Weg für gezielte, harte Schüsse von der blauen Linie. Erfolgsquote: 20 Prozent.
3. Mehr als je zuvor ist es wichtig, schussstarke (und vor allem zielgenaue) Spieler in seinen Reihen zu haben. Mit Schüssen von der blauen Linie können in der 2000er-Version von *NHL* deutlich mehr Treffer erzielt werden als je zuvor. Erfolgsquote: 25 Prozent.

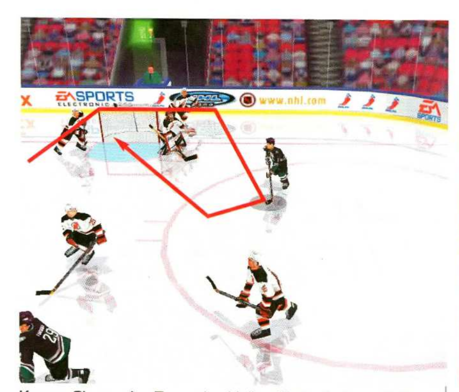
**Redaktion**

# Vampire: Die Maskerade

Happyhour: Ab sofort können Sie Blut zum günstigen Budget-Preis saugen. Folgende Tricks sollten Sie kennen, um Anezka aus den Klauen von Fürst Vukodlav zu befreien:

1. Die wichtigste Disziplin für alle Vampire ist die Blut-Heilung. Ihre Figuren sollten diese Disziplin schnellstmöglich vervollkommnen, da mit jeder Stufe die Höhe der regenerierten Lebenspunkte wächst. Gönnen Sie Ihren Figuren mindestens die dritte Stufe dieser Disziplin.
2. Die späteren Kämpfe werden in der Regel sehr hektisch und Sie müssen schnell auf Ihre Disziplinen zugreifen können. Disziplinen, die mehrere Charaktere benutzen, sollten Sie jeweils auf das gleiche Feld legen. Dadurch brauchen Sie sich nur eine Taste für diese Disziplin für alle betroffenen Vampire zu merken (zum Beispiel Blut-Heilung jeweils auf das erste Feld legen). Wenn Sie nicht alle Felder belegen und in der KI-Einstellung „Nur Schnell-Disziplinen“ auswählen, werden Ihre Mitstreiter auch nur die vorausgewählten Disziplinen einsetzen – das spart wertvolle Blut-Einheiten.
3. Sie sollten immer wenigstens eine Rolle „Weg in den Abgrund“ bei sich haben. Damit können Sie sich die langen Wegstrecken aus den Levels in die jeweilige Stadt sparen. Ein bis zwei Schriftrollen der „Erweckung“ gehören ebenfalls in die Standardausrüstung. Verweilt der Besitzer der Rolle gerade im Torpor, ist das nicht schlimm, da Sie auf sein Inventar zugreifen und die Rolle verschieben können.

**Redaktion**




Kurven Sie um das Tor und schießen Sie in die lange Ecke. Achten Sie darauf, dass Sie den Trick nicht versuchen, wenn mehr als ein Spieler vor dem Tor postiert ist.




Nachdem Sie Ihr zweites Leben als Vampir begonnen haben, sollten Sie so früh wie möglich Erfahrungspunkte investieren, um die Disziplinen Trinken und Blut-Heilung hochzulernen.




Nanu – wie kommt denn der Esel hierhin? Er wurde nicht etwa mithilfe eines Zauberspruchs erschaffen, sondern mit dem entsprechenden Cheat ins Spiel geholt.

# Undying

Drücken Sie die Tabulatortaste, um die Chat-Zeile zu öffnen. Dort können Sie folgende Cheats eingeben:

| | |
|---|---|
| **set aeons.patrick 998** | 998 Lebenspunkte |
| **set aeons.patrick mana 998** | 998 Manapunkte |
| **addall** | Alle Waffen, alle Sprüche |
| **infinitemana 1** | Unbegrenzt Mana |
| **ampaddspell** | Level des ausgewählten Spruches erhöhen |
| **becomelight 1** | Mehr Licht |
| **flight** | Flug-Modus |
| **behindview 1/0** | Kamera hinter den Spieler setzen ein/aus |
| **assall** | Esel erschaffen |
| **showfps** | Framerate zeigen |

Achtung: Bei Endgegnern dürfen Sie Ihre Lebensenergie auf höchstens 100 Punkte cheaten, da diese sonst nicht angreifen. Einfach mit dem Cheat für Lebenspunkte zurücksetzen!

**Redaktion**

# Anno 1602

Wenn Sie in *Anno 1602* mogeln möchten, drücken Sie zunächst STRG + ALT + UMSCHALT + W. Tippen Sie in die Eingabezeile links unten „2061" ein und drücken Sie dann ENTER, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Mit ß aktivieren Sie die folgenden Cheats:

| | |
|---|---|
| **UMSCHALT + M** | 50 Goldstücke |
| **UMSCHALT + K** | Eine zusätzliche Kanone (Schiff muss aktiviert sein) |
| **UMSCHALT + T** | 5 zusätzliche Werkzeuge (Kontor muss aktiviert sein) |
| **UMSCHALT + H** | 5 zusätzliche Holz-Einheiten (Kontor muss aktiviert sein) |
| **UMSCHALT + F8** | Achtfache Spielgeschwindigkeit |
| **UMSCHALT + ?** | Koordinaten anzeigen |
| **UMSCHALT + Z** | 5 zusätzliche Ziegel (Kontor muss aktiviert sein) |
| **UMSCHALT + F8** | Achtfache Spielgeschwindigkeit |

Sie können außerdem die Zahl von Gütern erhöhen, wenn rechts unten eine Warenübersicht mit roten Balken zu sehen ist (Schiff, Markt oder Kontor aktivieren). Drücken Sie dazu erneut STRG + ALT + UMSCHALT + W und geben Sie eine der folgenden Zahlen ein:

| | |
|---|---|
| **1** | Inhalt eines Gebäudes |
| **2** | Eisenerz |
| **3** | Gold |
| **4** | Wolle |
| **5** | Zuckerrohr |
| **6** | Tabak |
| **7** | Schlachtvieh |
| **8** | Korn |
| **9** | Mehl |
| **10** | Eisenwaren |
| **11** | Schwerter |
| **12** | Musketen |
| **13** | Gefechtsbereite Kanonen |
| **14** | Nahrung |
| **15** | Zigarren |
| **16** | Gewürze |
| **17** | Kakao |
| **18** | Alkohol |
| **19** | Stoffe |
| **20** | Kleidung |
| **21** | Schmuck |
| **22** | Werkzeug |
| **23** | Holz |
| **24** | Ziegel |

Bestätigen Sie mit Return und drücken Sie ß, um den Bestand der entsprechenden Ware zu erhöhen.

# Heavy Metal F.A.K.K. 2

Julie Strain gibt es jetzt zum Budget-Preis! Damit Sie die heiße Amazone problemlos durch ihre Abenteuer begleiten können, haben wir die besten Cheats für Sie noch einmal zusammengestellt:

Zuerst müssen Sie die Cheats aktivieren. Dazu müssen Sie wie folgt vorgehen: Klicken Sie sich in das Menü „Video/Audio". Von dort aus müssen Sie sich dann in das Untermenü „Advanced" klicken. Setzen Sie nun ein Häkchen im Feld „Konsole". Mit ^ können Sie jetzt folgende Cheats eingeben:

**Allgemeine Cheats:**

| | |
|---|---|
| **God** | Unverwundbarkeit/Waffen verbrauchen keine Munition. |
| **Give all** | Alle Waffen verfügbar |
| **Notarget** | Der Gegner greift Sie nicht mehr an. |
| **Noclip** | Sie können durch Wände gehen. |
| **Health X** | X steht für die Prozentzahl der gewünschten Lebensenergie. |

**Waffen-Cheats (Konsole):**

Wenn Sie sich eine Waffe erschummeln wollen, müssen Sie zuerst „GIVE WEAPON_X.TIK" eingeben. Das „X" steht in diesem Fall für den Namen der jeweiligen Waffe (Beispiel: GIVE WEAPON_FLAME THROWER.TIK).

| | |
|---|---|
| **Sword** | Schwert |
| **Firesword** | Feuerschwert |
| **Elecsword** | Elektroschwert |
| **Chainsword** | Heckentrimmer |
| **Axe** | Axt |
| **Lightsword** | Lichtschwert |
| **Sling** | Schleuder |
| **Sling_gas** | Gasschleuder |
| **Sling-asteroid** | Explosivschleuder |
| **Smallshield** | Kleiner Schild |
| **Largeshield** | Großer Schild |
| **Cbow** | Plasma-Bogen |
| **Uzi** | Uzi |
| **Dualuzi** | Doppel-Uzi |
| **Gun** | Pistole |
| **Flashbang** | Sprengsatz |



Gefahr erkannt, Gefahr gebannt: Mit Radarstationen, Sonarbojen und Festungen können Sie feindliche Einheiten schon früh erkennen.

| | |
|---|---|
| **Rlauncher** | Raketenwerfer |
| **Shotgun** | Schrotflinte |
| **Chaingun** | Chaingun |
| **Flamethrower** | Flammenwerfer |
| **Soulsucker** | Seelensauger |
| **Hornofconjuring** | Horn |

Level-Cheats (Konsole):

Geben Sie vor dem Levelnamen „Map" ein (Beispiel: Map Fakkhouse).

| | |
|---|---|
| **Fakkhouse** | Julie's House |
| **Training** | Julie's Training Area |
| **Homes1** | Eden Homes |
| **Landersroost** | Landers Roost |
| **Creeperpens** | Creeper Pens |
| **Homes2** | Eden Marketplace |
| **Towncenter_Good** | Town Center |
| **Under** | Eden Underground |
| **Over** | Eden Underground 2 |
| **Shield** | Eden Shield Generator |
| **Home2evil** | Eden Market under Siege! |
| **Otto** | Otto's Shop |
| **Towncenter_Evil** | Towncenter Attacked! |
| **Cliff1** | Outskirts of Eden |
| **Cliff2** | Eden Cliffside |
| **Swamp1** | Mooagly Swamps |
| **Swamp2** | Deep Mooagly Swamps |
| **Swamp3** | Swamps Confrontation |
| **Gruff** | Billy Goats Gruff |
| **Oracleway** | The Bridge of Reason |
| **Cemetery** | We Cemetery |
| **Fog** | The Wind of Spirit |
| **Water** | The Water of Purity |
| **Blood** | The Sanctity of Blood |
| **Lochnar** | The Bridge of Reason |
| **Oracle** | Tomb of the WE |

Redaktion

# Call to Power 2

1. Wenn die Bewohner in vielen Städten unzufrieden sind, können Sie über den Nationsmanager die Löhne und die Essensrationen heraufsetzen oder die Arbeitszeit verringern. Kommt es nur in ein oder zwei Städten zu Unruhen, sollten Sie in diesen Städten Entertainer einstellen. Alternativ können Sie auch Arenen oder Theater bauen.
2. Mit den staatlichen Bautrupps können Sie Feld-Modernisierungen errichten und so das Wachstum und die Produktivität steigern. Es gibt vier Kategorien:

| | |
|---|---|
| **Minen und Einkaufszentren** | Erhöhen die Produktion |
| **Farmen und Fischereien** | Erhöhen die Nahrungsmittelproduktion |
| **Radar und Sonar** | Erhöhen die Sichtweite |
| **Straßen und Schienen** | Truppen können sich schneller bewegen |

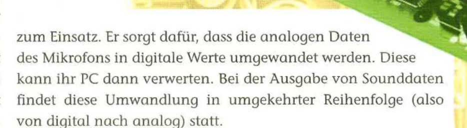
3. Wenn Sie Neuerungen als erste Nation erforschen, erhalten Sie Boni:

| | |
|---|---|
| **Beton** | Die Produktion wird in allen eigenen Städten erhöht. |
| **Schießpulver** | Sie haben einen Vorteil bei Angriffen auf Städte mit Stadtmauern. |
| **Massenproduktion** | Die Produktion wird in allen eigenen Städten erhöht. |
| **Computer** | Die Wissenschaftserträge werden in allen eigenen Städten erhöht. |
| **Robotics** | Die Produktion wird in allen eigenen Städten erhöht. |
| **Lebensverlängerung** | Der Zufriedenheitslevel der Bevölkerung wird für mehrere Runden erhöht. |

Redaktion

# Thema Technik

Damit Sie bei der wichtigen Wahl Ihrer Klangplatine nicht von wohlklingenden Marketing-Kürzeln oder unbekannten technischen Details überrumpelt werden, erklären wir Ihnen alle Features einer Soundkarte.



Es gibt Soundkarten in den unterschiedlichsten Preislagen und für fast jeden Anspruch. Was aber genau dahinter steckt, wissen die wenigsten Hobbyspieler.

## Einsteigerwissen

Wenn Sie sich mit Ihrem PC bereits etwas beschäftigt haben, dann sagt Ihnen der Begriff „Auflösung" bereits etwas. Bei der Grafikkarte ist damit die Anzahl der Bildpunkte auf dem Monitor gemeint. Je mehr Bildpunkte auf dem Monitor dargestellt werden, desto feinere Bilder kann die Grafikkarte darstellen. Bei einer Soundkarte offenbart sich die Auflösung allerdings nicht auf den ersten Blick, denn hier geht es ja um akustische Signale. Je höher die Auflösung der Soundkarte („Sampling-Tiefe"), umso deutlicher werden geringe Lautstärkenunterschiede wahrgenommen. Die Sampling-Tiefe wird dabei in „Bit" angegeben, wobei 16 Bit auf zwei Klangkanälen (Stereo) mittlerweile Standard bei allen Spielen ist. Höhere Auflösungen sind für das menschliche Gehör als Qualitätsverbesserung kaum noch wahrnehmbar. Bei älteren Spielen können Sie im Optionsmenü die Klangausgabe manchmal auch auf 8 Bit herunterregeln, um alten PCs etwas an Rechenarbeit zu sparen. Für Musiker gibt es übrigens Soundkarten, die Audiodaten mit 24 Bit Sampling-Tiefe bearbeiten können – die sorgen für eine bessere Klangqualität, vor allem bei der professionellen Erstellung von Audio-CDs.

## Die Sampling-Rate – was ist das?

Die Abtast- oder Sampling-Rate gibt Auskunft darüber, wie viele Messungen während des Digitalisierens ausgeführt werden, beziehungsweise wie oft ein Signal in der Sekunde wiedergegeben wird. Bei einer Audio-CD wird eine Sampling-Rate von 44,1 kHz (Kilohertz) und eine Sampling-Tiefe von 16 Bit verwendet. Das entspricht 441.000 Klangsignalen in 16-Bit-Qualität, die pro Sekunde wiedergegeben oder aufgenommen werden. Dieses Prinzip gilt natürlich auch für die Aufnahme mit einem Mikrofon oder anderem Gerät. Dort kommt allerdings dann ein so genannter A/D-Wandler (Analog/Digital-Wandler) zum Einsatz. Er sorgt dafür, dass die analogen Daten des Mikrofons in digitale Werte umgewandet werden. Diese kann ihr PC dann verwerten. Bei der Ausgabe von Sounddaten findet diese Umwandlung in umgekehrter Reihenfolge (also von digital nach analog) statt.



**Oben sehen Sie einen Cinch-Stecker für Stereoanlagen, unten einen 3,6-mm-Klinkenstecker für die Soundkarte.**

## Anschlussorgie – die Eingänge

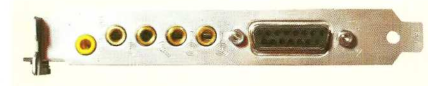
Damit Sie überhaupt etwas hören, müssen Sie natürlich Boxen, Kopfhörer oder Ihre Stereoanlage an die Soundkarte anschließen. Jede Soundkarte besitzt mehrere Ein- und Ausgänge. Bei neueren Karten werden die Anschlüsse farbig unterschieden. Lautsprecher werden in der Regel an den so genannten Line-Out angeschlossen – ein Stereo-Ausgang. Manche Soundkarten verfügen sogar über einen zusätzlichen Kopfhörerausgang, so dass Lautsprecher und Kopfhörer gleichzeitig mit der Soundkarte verbunden werden können. Ansonsten werden Kopfhörer auch an den Line-Out angeschlossen. Wenn eine Soundkarte einen vorverstärkten Line-Out besitzt, dann arbeiten auch Boxen ohne eigene Stromversorgung mit dieser Soundkarte zusammen.

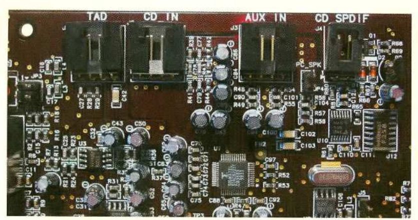
## Die Ausgänge und der Gameport

Neben dem Line-Out gibt es natürlich auch einen Line-In-Anschluss. Dies ist ein Stereo-Eingang, an dem Sie zum Beispiel einen CD-Player oder andere Gerätschaften anschließen können, wie zum Beispiel ein Kassettendeck. Der Mic-In ist ein Eingang speziell für Mikrofone – er arbeitet meist nur mit einem Mono-Signal. Neben diesen Audio-Anschlüssen finden Sie an jeder Soundkarte aber auch noch einen etwas größeren Anschluss, den Gameport. Hier finden ältere Eingabegeräte wie Joysticks, Gamepads oder Lenkräder Anschluss. Er arbeitet gleichzeitig auch als Schnittstelle für so genannte MIDI-Geräte. Heimmusiker verwenden den MIDI-Port zum Beispiel mit einer Klaviatur, um Töne in den PC einzuspielen.

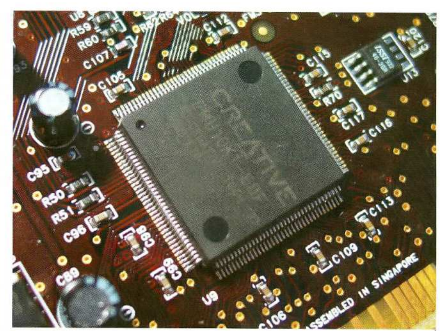
## Anschlüsse auf der Platine

Auf der Platine einer guten Soundkarten finden Sie noch weitere Anschlüsse – allerdings für interne Geräte. Der TAD-Stecker (Telephone Answering Device) bietet eine Mono-Verbindung zu einem Sprachmodem, am CD-In sollten Sie ihr CD- oder DVD-Laufwerk anstöpseln, um auch reguläre Audio-CDs am PC hören zu können. Am Aux-In werden dann andere






Oben sehen Sie die externen Anschlüsse einer Soundkarte: Digital-Ausgang, Line-In, Line-Out und einen Mikrofonanschluss. Unten finden Sie die internen Anschlüsse.




Der EMU10K1-Chip von Creative war der erste Soundchip, der auf erschwinglichen Soundkarten für Echtzeiteffekte sorgte. Er wird auf der SoundBlaster-Live-Serie verbaut.

Geräte eingestöpselt, wie zum Beispiel TV-Decoderkarten. Auf den meisten aktuellen Soundkarten finden Sie sogar einen so genannten CD-SPDIF-Anschluss. Mit diesem Eingang verbinden Sie Ihr DVD-Laufwerk, um den digitalen 5.1-Sound (Dolby Digital) von Film-DVDs an die Soundkarte weiterzugeben.

## Analog oder digital – das ist hier die Frage

Alle oben erwähnten, externen Audio-Anschlüsse der Soundkarte besitzen das gängige 3,5-mm-Klinkenformat, welches Sie an jedem CD-Player oder Walkman vorfinden. Zusätzlich besitzen sogar günstige Einsteiger-Soundkarten unter 100 Mark digitale Ein- und Ausgänge. Ein digitaler Anschluss wird auch als S/P-DIF (Sony/Philips-Digital Interface) bezeichnet und dient zur Übertragung qualitativ hochwertiger, digitaler Daten zur oder von der Soundkarte. An einen S/P-DIF können Sie zum Beispiel MiniDisk-Geräte anschließen und Songs ohne Qualitätsverlust übertragen. S/P-DIF-Ausgänge gibt es in optischer oder koaxialer Version: Bei der optischen Version werden die Daten mittels eines Lichtleiters übertragen, bei der koaxialen über ein Kupferdrahtkabel. Wichtig: Wenn Sie Ihr DVD-Laufwerk über den digitalen Anschluss mit der Soundkarte verbinden, dann sollten Sie eventuell vorhandene 5.1-Boxensysteme auch am digitalen Ausgang der Soundkarte anschließen.

## Die Geschichte vom Duplex

Wenn Sie einen Kopfhörer mit Mikrofon an Ihrem PC einsetzen wollen, um über das Internet mit einem Freund zu sprechen, dann muss Ihre Soundkarte den Voll-Duplex-Modus beherrschen. Das hört sich kompliziert an, beschreibt aber einen sehr einfachen Sachverhalt: Im Voll-Duplex-Modus kann Ihre Soundkarte gleichzeitig Ihre eigene Sprache aufzeichnen und parallel dazu die Sprache Ihres Freundes auf den Kopfhörern ausgeben. Sie verarbeitet also zwei unabhängige Datenströme – sowohl Ihre Sprachdaten als auch die Ihres Kollegen. Alle Soundkarten der letzten Jahre beherrschen diesen Übertragungsmodus. Sehr alte Soundkarten beherrschen nur Halb-Duplex. Hier besteht nur eine Verbindung zwischen Sender und Empfänger. Das Ergebnis: Die Verbindung gleicht einem Gespräch per Funkgerät, denn es kann nur einer sprechen. Für die Internet-Plauderei sind solche Soundkarten-Oldies nicht zu gebrauchen.

## Eine Stimme reicht nicht

Den Heimmusiker haben wir ja bereits erwähnt. Damit er Musikinstrumente mit dem PC nachahmen kann, greift die Soundkarte auf ein so genanntes Wavetable zurück. Das ist eine Sammlung von Klangaufnahmen verschiedener Instrumente, die dann im PC moduliert werden, um verschiedene Tonlagen zu ermöglichen. Die Stimmen (Voices) geben die Zahl der parallel darstellbaren Instrumente an. Dabei unterscheidet man zwischen Hardwarestimmen und Softwarestimmen. Erstere kann die Soundkarte ohne Zutun des PC-Hauptprozessors darstellen, für Letztere muss die CPU dann doch eingespannt werden. Durch die MIDI-Schnittstelle (Musical Instrument Digital Interface) werden nicht nur die Hardwareverbindungen zwischen PC und Keyboard geregelt, es ist auch ein Dateiformat. Darin werden Lieder nur als Wavetable-Informationen gespeichert. Sie enthalten dabei selbst nur Informationen, die der Ansteuerung bestimmter Wavetable-Samples in einer bestimmten Tonhöhe dienen – das ist auch der Grund, warum MIDI-Dateien so klein sind.

**Bernd Holtmann**

## 3D-Sound in Spielen

Vor allem im Soundbereich gibt es einige so genannte „Standards", auf die viele Spiele zurückgreifen, um dreidimensionalen Klang zu erzeugen. Die wohl verbreitetste Schnittstelle dafür ist DirectSound3D. Sie ist eine Komponente der Spieleschnittstelle DirectX, die eigentlich auf jedem Spielerechner installiert sein sollte und für räumliche Soundeffekte sorgt. Daneben gibt es auch noch EAX (Environmental Audio) von Creative. Das wird von nahezu jedem aktuellen 3D-Spiel unterstützt und setzt auf DirectSound3D auf. Bei der Erstellung von 3D-Soundeffekten simuliert EAX verschiedene Raumgrößen, wodurch unterschiedliche Halleffekte erzeugt werden. EAX beeinflusst den Klang, indem es die Entfernung einer virtuellen Schallquelle mitberechnet und somit auch Halleffekte berücksichtigt. Ein weiterer Soundstandard ist A3D von der Firma Aureal. Diese Schnittstelle wird ab Version 5.0 auch in Microsofts DirectX unterstützt. Sie berechnet 3D-Soundeffekte anhand dreier Koordinaten, der Klangquelle sowie deren Geschwindigkeit. Zu guter Letzt wäre da noch Sensaura 3D Audio. Sensaura greift auf EAX und A3D zurück, nutzt aber auch eigene Techniken zur Effektdarstellung. MacroFX emuliert unter anderem Geräusche, die sich nah am Ohr des Spielers befinden sollen, beispielsweise ein Flüstern. ZoomFX erzeugt breitere und mächtigere Geräusche, wie sie etwa der Motorblock eines Trucks von sich gibt. Da Aureal mittlerweile allerdings von Creative aufgekauft wurde, ist es nur noch eine Frage der Zeit, wann die beiden Schnittstellen miteinander verschmelzen.

# Logitech Cordless MouseMan Optical

**Eingabegeräte** **VIA stellt neue CPU und neuen Mainboard-Chipsatz vor.**

Die neue Logitech-Maus besitzt vier Tasten und ein Rad. Wie alle aktuellen Nager besitzt sie die optische Sensortechnologie, um Mausbewegungen zu registrieren. Sie funktioniert ohne Kabel. Eine USB-Empfangsstation wird mitgeliefert. Zwei AA-Batterien sorgen für bis zu drei Monate Strom. Die Maus bietet eine Auflösung von 800 dpi und kostet 140 Mark.

**Info: Logitech, 089-894670, www.logitech.de**

Das unangekündigte CeBIT-Debüt der Cordless MouseMan Optical sorgte für Überraschung.

# Philips Millennium-Boxen

**Lautsprecher** **Drei Systeme für jeden Geschmack.**



Das A 3.500 besitzt flache Satelliten, die auch auf engen Schreibtischen Platz finden.

Das A 2.500 Compact Surround Power von Philips ist ein 4.1-System mit sechs Boxen, die jeweils 6 Watt Effektivleistung erreichen. Zusammen mit dem 16 Watt Subwoofer kostet das Paket 150 Mark. Für 200 Mark erhalten Sie das A 2.600, ein 5.1-Soundsystem mit 6 Watt pro Satellit und einem 20-Watt-Subwoofer. Das A 3.500 Acoustic Surround Power kostet 350 Mark und ist ein analoges 4.1-System (80 Watt).

**Info: Philips, 01805-356767, www.philips.de**

# Microsoft Trackball Explorer

**Eingabegerät** **Mausersatz mit bequemer Fingersteuerung**

Microsoft stellte vor kurzem die neue Maus-Alternative vor, den Trackball Explorer. Das USB-Gerät besitzt vier Tasten sowie ein Mausrad, das Sie bequem mit dem Daumen bewegen können. Den Trackball steuern Sie allerdings mit dem Zeigefinger und nicht mir dem Daumen. Der Trackball Explorer ist ab sofort für 129 Mark im Handel erhältlich.

**Info: Microsoft, 089-31760, www.microsoft.de**

Das Design basiert auf Microsofts erster optischer Maus, der IntelliMouse Explorer.

## Ich mein' ja nur



**Nvidia macht sich unbeliebt**

*Nvidia stellt Grafikchips her, das ist bekannt. Hercules kauft die Nvidia-Chips und veräußert diese auf eigenen Grafikkarten. Dass Hercules nun aber auch anderen Grafikchip-Herstellern Ware abnimmt, scheint Nvidia gar nicht zu schmecken. Hercules produziert nämlich die 3D Prophet 4500 mit dem recht flotten Konkurrenzchip namens Kyro2. In einer an die Öffentlichkeit gelangten Dokumentation namens „Kyro2 – Was Sie wissen sollten" lästert Nvidia nun auf zwölf Seiten über Hersteller, Technik und Performance dieses Grafikchips ab. In dem Papier heißt es weiter, dass der Kauf eines Kyro2 ein Risiko für den Verkäufer sei. Sollte ein Kunde seine Karte zurückbringen, würde das den Einnahmen und dem Ansehen des Händlers schaden. Ziemlich derb, auch wenn Nvidia verlauten ließ, dass der Schrieb ausschließlich für Verkaufsschulungen und nicht für die Öffentlichkeit gedacht war. Aha … also nur für Verkaufsschulungen … für Nvidia zählen Käufer wohl nicht zur Öffentlichkeit, oder wie? Denen werden schließlich die Märchen aufgetischt, die Nvidia den Verkäufern eintrichtert. So macht man sich keine Freunde, ganz ehrlich.* **Bernd Holtmann**

## Hardware-Happen

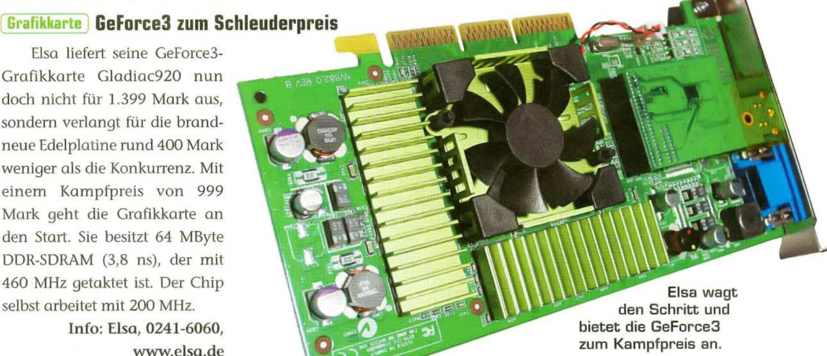
/// Wenn Sie im Benchmarkprogramm **3DMark2001** ein neues Projekt („Edit Project") starten und den Namen „Holy Cow!" eingeben, kommen Sie über einen Klick auf „Game Demo" **zu einem versteckten Spiel, in dem Sie fliegende Kühe abschießen müssen.** Info: www.madonion.com /// Infineon entwickelt **SGRAM-Module, die mit 300-MHz-DDR-Takt arbeiten** (Effektivleistung: 600 MHz). Die maximale Speicherbandbreite des **teuren Speichers liegt bei 9,6 GByte/Sekunde.** Mit den Modulen könnte man vor allem aus High-End-Grafikkarten noch mehr Leistung herausholen, da dort der langsame Speicher immer noch der Flaschenhals ist. Info: www.infineon.de ///

# Elsa Gladiac920

**Grafikkarte** **GeForce3 zum Schleuderpreis**

Elsa liefert seine GeForce3-Grafikkarte Gladiac920 nun doch nicht für 1.399 Mark aus, sondern verlangt für die brandneue Edelplatine rund 400 Mark weniger als die Konkurrenz. Mit einem Kampfpreis von 999 Mark geht die Grafikkarte an den Start. Sie besitzt 64 MByte DDR-SDRAM (3,8 ns), der mit 460 MHz getaktet ist. Der Chip selbst arbeitet mit 200 MHz.

**Info: Elsa, 0241-6060, www.elsa.de**



Elsa wagt den Schritt und bietet die GeForce3 zum Kampfpreis an.



Mit einem KT133A-Mainboard und etwas Fingerspitzengefühl holen Sie aus Ihrem Athlon oder Duron bis zu zehn Prozent mehr Leistung heraus.

# AMD-Prozessoren übertakten

Als glücklicher Besitzer einer neuen KT133A-Hauptplatine können Sie mit unseren Tipps alte Athlon- und Duron-Prozessoren schonend übertakten – wir zeigen Ihnen, wie das genau geht.

AMD hat mit seinen Prozessoren Athlon und Duron nach wie vor die Nase vorn. Die zwei CPUs bieten immer noch hervorragende Leistung zu einem sehr guten Preis. Viele Spieler wissen aber nicht, dass die AMD-Prozessoren nicht nur günstig sind, sondern sich auch leicht übertakten lassen. Dabei helfen Ihnen nun auch Mainboards mit dem neuen KT133A-Mainboard-Chipsatz von VIA. Dieser kann die AMD-Prozessoren nämlich mit einem Front-Side-Bus (FSB) von 133 MHz statt der normalerweise üblichen 100 MHz ansprechen.

## Taktvoll

Die Taktfrequenz eines Hauptprozessors errechnen Sie, indem Sie den FSB-Takt und den so genannten Multiplikator des Mainboards multiplizieren. (100 MHz x 8 = 800 MHz). Was einige nicht wissen: Wenn Sie den FSB erhöhen und dafür den Multiplikator heruntersetzen, bleibt zwar der Prozessortakt der gleiche, Sie gewinnen aber wegen des höher getakteten FSB trotzdem an Systemgeschwindigkeit, da die Daten zwischen CPU und dem Mainboard-Chipsatz schneller übertragen werden.

## Ein Bleistift in Aktion

Damit Sie die Änderungen vornehmen können, müssen Sie zuerst den Multiplikator freischalten, der auf einen festen Wert eingestellt ist. Dazu öffnen Sie zunächst Ihren PC und befreien den Hauptprozessor vorsichtig vom Aktivkühler. Nun verbinden Sie mit einem angespitzten Bleistift auf der Oberseite des Prozessors alle L1-Brücken, wie auf den Bildern dargestellt. Anschließend bauen Sie die CPU wieder ein. Vergessen Sie nicht, die Wärmeleitpaste zwischen CPU und Kühler anzubringen (gibt es in jedem Technikmarkt) und den Stromanschluss des Aktivkühlers wieder ans Mainboard anzuschließen. Starten Sie den PC und wechseln Sie in das BIOS des Mainboards. Dort stellen Sie testweise den Multiplikator ein wenig niedriger ein als ursprünglich, um die Funktionsfähigkeit des Bleistift-Tricks zu prüfen. Bei einem Duron 800 (8 x 100 MHz FSB = 800 MHz) stellen Sie den Multiplikator auf sieben ein (7 x 100 MHz FSB = 700 MHz). Sichern Sie die Einstellung und starten Sie den PC neu. Bei manchen Mainboards müssen Sie dies noch über Jumper oder Schalter auf dem Mainboard einstellen. Ohne Mainboard-Anleitung läuft also nichts. Wenn Sie alles korrekt durchgeführt haben, müsste sich der Prozessor nun als Duron 700 vorstellen. Wenn das nicht der Fall ist, sollten Sie die Bleistiftstriche gegebenenfalls nachzeichnen, damit die L1-Brücken wirklich verbunden sind.

## Mit KT133A-Mainboard

Nun nehmen wir uns den Front-Side-Bus vor. Damit Sie Schäden an der Hardware vermeiden, müssen Sie zusätzlich

## Auf eigene Gefahr!

Unsere Tipps wenden sich primär an erfahrene PC-Anwender. Die Übertaktung des Front Side Bus geschieht auf eigene Gefahr. Wir übernehmen keine Verantwortung für eventuell entstehende Schäden an Ihrem Rechner. Auch können wir Ihnen keine Garantie geben, dass wirklich alle Duron- und Athlon-Prozessoren mit 133 MHz Front-Side-Bus stabil arbeiten. Außerdem sollten Sie sich darüber im Klaren sein, dass Sie die Herstellergarantie des Hauptprozessors verlieren, wenn Sie ihn übertakten.

zur Anhebung des FSB unbedingt auch den Multiplikator (siehe folgender Tipp) heruntersetzen! Nachdem Sie den Rechner neu gestartet haben, wechseln Sie in das Mainboard-BIOS. Dort finden Sie die Einstellungen für den FSB je nach BIOS-Version entweder unter „Chipset-Features" oder „Advanced". Um ihn von 100 MHz auf 133 MHz zu setzen, schalten Sie zunächst die „Operating Frequency Setting" von der Ursprungseinstellung „Standard" oder auch „Default" auf den Eintrag „User Define". Nun können Sie die Einstellungen für Front-Side-Bus, Speichertakt und Multiplikator ändern. Hinter dem Eintrag „CPU Frequency" befinden sich die FSB-Einstellungen, die Sie auf 133 MHz einstellen. Wenn Sie auch PC-133-Speicher in Ihrem PC verwenden, dann können Sie den Speichertakt („DRAM Clock") ebenfalls auf 133 MHz setzen, um auch dort keine Ressourcen brachliegen zu lassen. Nachdem Sie die Änderungen bestätigt haben, sollte Ihr Hauptprozessor mit 133 MHz FSB rechnen. Aber Sie sind noch nicht ganz fertig ...

## Der Multiplikator

Sie müssen noch den Multiplikator herabsetzen, damit die CPU nach dem nächsten Start nicht durchbrennt. Dazu teilen Sie einfach den ursprünglichen Prozessortakt (bei unserem Beispiel mit dem Duron also 800 MHz) durch den neuen Takt des FSB (also 133 MHz). Das Ergebnis von 800 : 133 ist also der neue Wert des Multiplikators: bei unserem Beispiel also 6. Diesen neuen Wert tragen Sie im BIOS unter „CPU Clock Multiplier" ein. Bei manchen Mainboards müssen Sie den neuen Multiplikator ebenfalls per Jumper oder Schaltern direkt auf der Platine umstellen.

## Der Funktionstest

Wenn Sie alle Einstellungen korrekt vorgenommen haben, meldet sich Ihr Prozessor auf einem Mainboard mit KT133A-Chipsatz immer noch als Duron 800. Der FSB arbeitet nun aber mit 133 MHz. In unserem Testrechner verrichtet das K7T-Turbo-Mainboard von MSI zusammen mit PC-133-Speicher von Infineon seinen Dienst. Dort konnten wir den FSB sogar auf 150 MHz heraufsetzen. Den Multiplikator haben wir dann auf 5,5 gesenkt, um letztendlich wieder annähernd bei der angepeilten Zielfrequenz von 800 MHz zu landen. Der Duron arbeitete anschließend mit 825 MHz und war bei unseren Spieletests satte zehn Prozent schneller als das gleiche System mit 100 MHz FSB und dem Multiplikator 8.

## Das Übertakterfazit

Richtig gute Ergebnisse und ein stabiles System erhalten Sie durch den erhöhten FSB nur, wenn Sie hochwertige Einzelkomponenten besitzen. Teurer Markenspeicher trägt stark zur Systemstabilität bei.

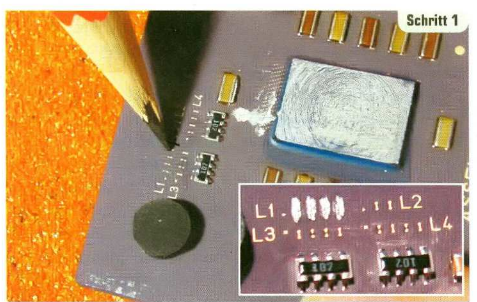


Unter diesem schmucken Passivkühler verbirgt sich ein Teil des KT133A-Mainboard-Chipsatzes. Die gekühlte Northbridge sorgt für die Unterstützung von 133 MHz Front-Side-Bus.

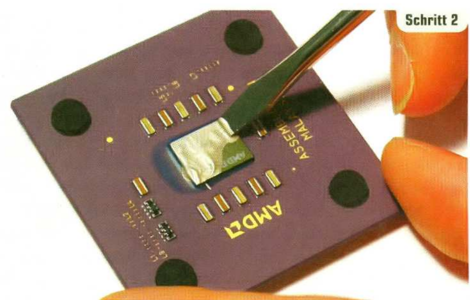
## Problemfälle

Nur selten arbeitet ein Hauptprozessor nach der Übertaktung fehlerlos. Manchmal startet der PC nicht einwandfrei und Windows stürzt regelmäßig ab. Wenn Sie nun die am Hauptprozessor angelegte Spannung etwas erhöhen, können Sie den Prozessor ein wenig stabilisieren. Aber hier ist Vorsicht geboten: Standardmäßig läuft der Duron 800 mit 1,60 Volt Spannung. Eine Erhöhung bis 1,70 liegt noch im grünen Bereich. Diese Einstellung finden Sie auch im BIOS unter der Einstellung „Vcore" oder „CPU Vcore". Durch diesen Vorgang entwickelt der Prozessor aber auch mehr Hitze – ein guter Aktivkühler ist also Pflicht. Führt das zu keiner Besserung, müssen Sie den Multiplikator wieder Schritt für Schritt herunterschalten, bis Sie eine Einstellung gefunden haben, mit der Ihr System stabil läuft. Startet der PC gar nicht mehr, dann müssen Sie per Jumper (siehe Handbuch) einen CMOS-Reset durchführen und damit die BIOS-Informationen löschen.

**Bernd Holtmann**



Die markierten L1-Kontakte auf den Athlon- und Duron-Prozessoren müssen Sie mit einem Bleistift wie dargestellt verbinden, um den festen Multiplikator zu lösen. Gehen Sie vorsichtig vor!



Nun bestreichen Sie den Prozessor wieder dünn und vorsichtig mit Wärmeleitpaste und stecken ihn wieder auf das Mainboard. Danach schließen Sie den Aktivkühler wieder an.



Mit unseren Tipps gehören lästige IRQ-Probleme endgültig der Vergangenheit an.

# Mainboards im Griff!

Abstürze und Ausnahmefehler sind ebenso alltäglich wie ärgerlich. Doch nicht immer liegt dies an der Software. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihre Hardware auf Fehlkonfiguration der IRQs prüfen und diese gegebenenfalls beheben können.

Zunächst einige technische Details. Der so genannte IRQ (Interrupt Request Line) ist eine Datenleitung, über die einzelne PC-Steckkarten dem Hauptprozessor melden, dass bald eine Datenübertragung von Ihnen ansteht. So teilt die Grafikkarte dem Rechner mit, dass sie Arbeit für ihn hat. Der Hauptprozessor unterbricht dann seine Arbeit und kümmert sich um das entsprechende Gerät. Jeder PC besitzt nur 16 IRQs. Der Mainboard-Chipsatz ist ein zentraler Bestandteil jedes Mainboards – über seine Fähigkeiten wird festgelegt, welche Speicherart, -menge und welche Prozessoren mit der Hauptplatine zusammenarbeiten.

## In medias res

Häufig klagen unsere Leser über einen instabilen Rechner. Meistens liegt der Grund dafür in einem doppelt vergebenen Interrupt (IRQ). So etwas passiert, wenn mehr Geräte verwendet werden, als IRQs zur Verfügung stehen. Teilen sich zwei Komponenten einen IRQ, kann es im Zusammenspiel mit fehlerhaften Treibern dazu kommen, dass der Hauptprozessor nicht mehr weiß, welche der zwei Komponenten denn nun etwas senden will. So kommt es zu Abstürzen. Einen IRQ-Konflikt erkennen Sie leicht, indem Sie den Treiber für eine Steckkarte nicht installieren können. Teilt sich eine Grafikkarte einen Interrupt mit einer anderen Karte, liefert sie ausschließlich die Windows-Minimalauflösung von 640x 480 Pixeln bei 16 Farben.

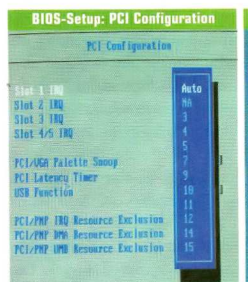
## Lösungssuche

Sie können sich die IRQ-Verteilung Ihres PCs anschauen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf das Arbeitsplatz-Symbol klicken. Dann wählen Sie den Eintrag „Eigenschaften" und klicken sich über die Registerkarte „Geräte-Manager" zur IRQ-Tabelle, indem Sie doppelt auf „Computer" klicken. Hier wird Ihnen die IRQ-Verteilung Ihres PCs angezeigt. Jeder Interrupt, der von einer Plug&Play-Karte benutzt wird, ist mit dem Eintrag „ACPI IRQ-Holder für PCI-Steuerung" vermerkt. Das ACPI steht für „Advanced Configuration and Power Interface" und beschreibt eine erweiterte Stromsparfunktion. Bei diesen Einträgen handelt es sich nicht um doppelt belegte IRQs.

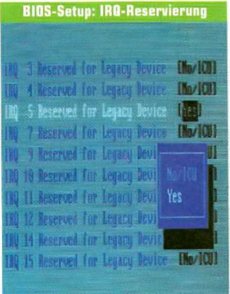
## IRQ – aber wo?

Vor dem Windows-Startvorgang können Sie die IRQ-Routing-Tabelle erkennen. Mit der Taste „Pause" halten Sie diesen Bildschirm an und können sich die Verteilung genauer anschauen. Manchmal sind hier aber nicht alle Steckkarten aufgelistet – so zum Beispiel Soundkarten der Marke Sound-Blaster. Im BIOS finden Sie

**BIOS-Setup: PCI Configuration**




**BIOS-Setup: IRQ-Reservierung**




Sie können im BIOS Ihrer Hauptplatine direkten Einfluss auf die IRQ-Verteilung Ihres PCs nehmen. Diese Menüs finden Sie unter „PnP Resource Control" und „PnP/PCI Configuration".

unter dem Hauptmenü-Eintrag „PnP/PCI Configurations" den Eintrag „Plug & Play O/S" – stellen Sie dessen Wert auf „No", damit später alle IRQs in der Übersicht angezeigt werden. Manchmal offenbaren sich hier erste Zeichen eines klassischen IRQ-Konfliktes. Der entsteht durch eine Beschränkung des PCI-Busses, denn alle PCI-Steckkarten können sich maximal vier IRQ-Leitungen teilen. Sogar Onboard-Sound oder die AGP-Grafikkarte müssen sich in diese Datenleitungen ein klinken. Durch so genanntes „Sharing", also die Teilung eines IRQs, können mehr als vier Geräte eingesetzt werden. Aus diesem Grund sind die meisten BIOS-Versionen nicht in der Lage, jeden IRQ direkt den einzelnen Steckplatz auf dem Mainboard zuzuordnen, sondern eben nur den vier IRQ-Leitungen.

## Die IRQ-Lösung

IRQ-Konflikte lösen Sie am einfachsten, indem Sie die Steckkarten in andere Steckplätze stecken. Wir erklären Ihnen im Folgenden, worauf Sie dabei achten sollten. Schalten Sie den PC aus und öffnen Sie das Gehäuse. Sie sollten wissen, dass sich der erste PCI-Slot (weiß) einen IRQ mit dem braunen AGP-Slot teilt. Viele aktuelle Grafikkarten mögen diese Tatsache gar nicht. Deshalb sollten Sie in diesen PCI-Slot nur Steckkarten einstöpseln, die keinen eigenen IRQ benötigen. Dazu zählen unter anderem ISDN-Controller, Netzwerk- und Radiokarten. Der vom AGP-Slot ausgehende zweite PCI-Steckplatz hat meist einen IRQ für sich. Wenn sich auf Ihrem Mainboard ein zusätzlicher IDE-Controller befindet, teilt sich dieser einen IRQ mit dem zweiten PCI-Slot. In diesem Fall sollten Sie auch dort nur ISDN- oder Netzwerkkarten einstecken. SCSI-Controller, TV- oder Soundkarten sind völlig fehl am Platz. Die stecken Sie besser in den dritten PCI-Slot, denn der teilt sich laut PCI-Spezifikation einen IRQ mit dem möglicherweise vorhandenen sechsten PCI-Slot – und mit dem Onboard-Soundchip. Da die meisten Spieler aber ohnehin eine separate Soundkarte verwenden, kann der integrierte Mainboard-Sound im BIOS deaktiviert werden. Der vierte PCI-Slot nutzt dieselbe Leitung wie der Onboard-USB-Controller.

## Die Fünf macht Probleme

Die PCI-Spezifikation besagt, dass der fünfte PCI-Slot sich einen IRQ mit dem ersten PCI-Slot sowie der AGP-Karte teilen soll. Abit und einige andere Hersteller kōcheln diesbezüglich aber ihr eigenes Süppchen: Das Abit KT7 vergibt die vier IRQ-Leitungen wie folgt: AGP und PCI-Slot 1, PCI-Slot 2 und PCI-Slot 3, PCI-Slot 4 und PCI-Slot 6 und USB-Controller, PCI-Slot 5 alleine.

## Wenn's nicht passt

Steckorgien nach Zufallsprinzip sind bei IRQ-Problemen langwierig und frustrierend. Bei Problemen mit Ihrer Hauptplatine sollten Sie besser im Handbuch, per Hersteller-Webseite oder Hotline herausfinden, wie genau die vier IRQ-Leitungen Ihres Mainboards vergeben sind. Bevor Sie mit dem Umbau beginnen, sollten Sie genau wissen, welche Karte in welchen Slot gehört. Das spart Ihnen viel Zeit und Ärger.

**Bernd Holtmann**

## IRQ belegt

So werden die 16 Interrupts der Hauptplatine vergeben.

| IRQ | Gerät |
|---|---|
| 0 | Systemzeitgeber (fest) |
| 1 | Keyboard-Controller (fest) |
| 2 | Weitergeleitet auf IRQ 9 (fest) |
| 3 | COM 1 (abschaltbar/änderbar) |
| 4 | COM 2 (abschaltbar/änderbar) |
| 5 | Frei |
| 6 | Diskettenlaufwerk-Controller (fest) |
| 7 | LPT 1 (abschaltbar/änderbar) |
| 8 | System CMOS/ Real Time Clock (fest) |
| 9 | ACPI-Bus (wenn aktiviert, sonst frei) |
| 10 | Frei |
| 11 | Frei |
| 12 | PS/2-Maus-Controller (frei/belegt) |
| 13 | Coprozessor (fest) |
| 14 | Primärer IDE-Kanal (fest) |
| 15 | Sekundärer IDE-Kanal (fest) |

## Ein Beispiel: So lösen Sie IRQ-Konflikte

Mit einem Testrechner haben wir einen starken IRQ-Konflikt hervorgerufen, so dass Windows die Treiberinstallation verweigerte.




Beim Einschalten des Rechners ermitteln wir auf dem Asus A7V133 Mehrfachbelegungen der IRQs 11 (AGP, TV-Karte) und 5 (Netzkarte, Soundkarte, USB).




Der SCSI-Controller kommt in Slot 3, so wird IRQ 11 frei. Im Slot 2 würde sich die Karte den IRQ mit dem Promise-Controller teilen, also wählen wir den dritten Slot.




IRQ 5 reservieren wir im BIOS, die Netzkarte kommt in Slot 2, um die Dreifachbelegung aufzuheben. IRQ 4 wird frei, indem die COM-Ports im BIOS abgeschaltet werden.

# So tunen Sie Windows Millennium

**Das neue Windows Me hat seine Tücken: Dem einen ist es zu langsam, dem anderen zu absturzfreudig. Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit ein paar Tricks den Nachbrenner aktivieren.**

Windows Me ist stark auf Sicherheit ausgelegt – so arbeitet im Hintergrund der so genannte Systemschutz. Der bremst Ihren PC aber auch stark aus. Um ihn auszuschalten, gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie sich über „Start" und „Ausführen" zu einem Fenster durch, in dem Sie den Befehl „msconfig" eingeben und bestätigen. Im dann erscheinenden Fenster klicken Sie die Registerkarte „Autostart" an und entfernen die Haken von den beiden Einträgen „PCHealth" und „*StateMgr". Nachdem Sie mit „OK" bestätigt haben, müssen Sie aufpassen. Die Frage, ob Sie den PC nun neu starten wollen, müssen Sie verneinen! Machen Sie das nicht, dann macht die Systemwiederherstellung von Windows Me die Änderungen wieder rückgängig. Sie müssen also vorher auch diese noch abstellen. Dazu klicken Sie auf dem Desktop mit der rechten Maustaste auf das Symbol „Arbeitsplatz", dann auf „Eigenschaften". Im nun erscheinenden Fenster wählen Sie die Registerkarte „Leistungsmerkmale" an und klicken dann auf den Schalter „Dateisystem". Unter „Problembehebung" können Sie die Systemwiederherstellung deaktivieren. Nun schließen Sie alle Fenster, indem Sie „OK" anklicken, und starten den PC neu. Der Preis für die höhere Systemperformance ist die niedrigere Dateisicherheit, denn nun stehen Ihnen einige Hilfs- und Schutzfunktionen für Dateien nicht mehr zur Verfügung. Wenn Sie regelmäßig ScanDisk und das Defragmentierungsprogramm anwenden, sollte dies aber kein Problem darstellen. Natürlich können Sie die Features auch jederzeit wieder von Hand reaktivieren.

## Netzwerk-Server?!

Uns ist aufgefallen, dass Windows Me nach längerer Betriebszeit immer träger und langsamer wird. Auch Abstürze sind keine Seltenheit mehr. Mit einem kleinen Trick sorgen Sie dafür, dass Ihr Betriebssystem eine wesentlich höhere Ausdauer erhält. Dazu klicken Sie wieder mit der rechten Maustaste auf das Symbol „Arbeitsplatz" und wählen „Eigenschaften". Im Fenster „Eigenschaften von System" wechseln Sie in die Registerkarte „Leistungsmerkmale" und wählen dort den Schalter „Dateisystem" an. Nun setzen Sie die Speicherplatzverwendung für die Systemwiederherstellung komplett zurück. Danach stellen Sie die „Standardnutzung dieses Computers" von der aktuellen Einstellung „Desktop-Computer" auf „Netzwerkserver" um. Dadurch können Dateien wesentlich schneller geöffnet werden.

## Kein DOS und viele Probleme

Wer einmal versucht hat, ein BIOS-Update auf einem Windows-Me-Rechner zu machen,



# Sparen Sie sich schlau!

PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.




PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.

## Testen Sie drei Ausgaben von PC Games Hardware zum Preis von zwei. Sie sparen satte 33% gegenüber dem normalen Abopreis und wissen drei Monate lang über die neuesten Hardware-Trends Bescheid.

PC Games Hardware berichtet jeden Monat brandaktuell über Entwicklungen und Trends im Bereich Spiele-Hardware.

Das Magazin gibt einen umfangreichen Marktüberblick über Grafikkarten, Lautsprecher, Spielecontroller, CD- und DVD-Laufwerke, Soundkarten, Prozessoren und, und, und. Mit dem Einkaufsführer und den Herstellerlisten bietet es eine echte Einkaufshilfe für Spielefans. Besonders im Blickpunkt stehen Tuningtipps, um aus dem eigenen Rechner die optimale Leistung herauszuholen. Die CD ist voll gepackt mit Patches, Treibern, Tools, Demos und Videos, eben allem, was Spielefans für ihren PC brauchen.

## PC Games Hardware im Abo:

- **Pünktlich**
  Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
  Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag
- **Prominent**
  Das Hardware-Magazin für PC-Spieler




www.pcgameshardware.de

**☒ Ja, ich möchte das Miniabo von PC Games Hardware mit CD-ROM!** (P3 PH 31)

**Absender:** (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

E-Mail *(für weitere Informationen)*

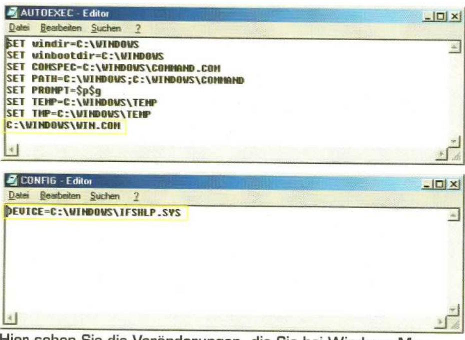
Gefällt mir PC Games Hardware, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte PC Games Hardware jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 82,80/Jahr (= DM 6,90/Ausg.); Ausland DM 106,80,-/Jahr; ÖS 630,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der drei Hefte kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

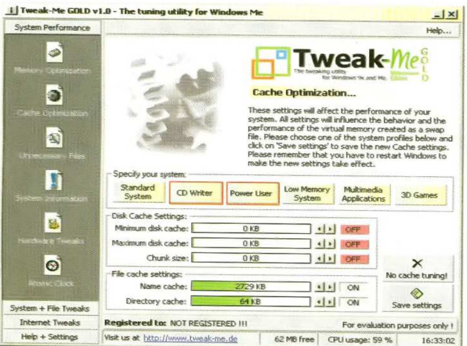
**Vertrauensgarantie:**
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

**Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm**




Hier sehen Sie die Veränderungen, die Sie bei Windows Me vornehmen müssen, um den DOS-Modus freizuschalten.




Die Voreinstellungen mit den Namen „Power User" oder „CD-Writer" ermöglichen Ihnen die gezielte Optimierung und Beschleunigung Ihrer Festplatten- und CD-ROM-Zugriffe.

der wird es gemerkt haben: Windows Me verweigert den Zugriff auf eine echte DOS-Eingabeaufforderung. Stattdessen bietet es lediglich eine DOS-Box unter Windows. Die hilft bei vielen Programmen wie Partition-Magic von PowerQuest beispielsweise nichts. Aber es gibt Abhilfe: Mit dem Tool WinMeDos können Sie den alten DOS-Modus wieder freischalten. Aber es gehört auch etwas Handarbeit dazu. Kopieren Sie zunächst die Dateien „C:\WINDOWS\COMMAND.COM", „C:\WINDOWS\COMMAND\EBD\IO.SYS" und „C:\WINDOWS\SYSTEM\REGENV32.EXE" in ein beliebiges Verzeichnis. Schauen Sie mit einem Rechtsklick auf die einzelnen Dateien nach, ob Sie schreibgeschützt sind. Entfernen Sie gegebenenfalls den Schutz. Anschließend entpacken Sie die Datei „WINMEDOS.COM" von der Heft-CD und kopieren den Inhalt in das vorher bereits angelegte Verzeichnis mit den drei kopierten Dateien. Das Programm verändert nun die Dateien, damit der DOS-Modus wieder funktioniert. Danach kopieren Sie die Datei „IO.SYS" nach „C:\". Die Datei „COMMAND.COM" kopieren Sie nach „C:\WINDOWS\" und auch nach „C:\". Zu guter Letzt kopieren Sie die Datei „REGENV32. EXE" in den Ordner „C:\WINDOWS\SYSTEM".

## DOS-Abschlussbehandlung

Bevor Sie im echten DOS-Modus loslegen können, müssen Sie noch die zwei Startdateien „autoexec.bat" und „config.sys" im Stammverzeichnis Ihrer Festplatte anpassen. Dabei sollten Sie unbedingt auf die richtige Schreibweise achten, denn sonst fährt Ihr Rechner nicht mehr hoch! Hier sollten Sie die Einträge besser zweimal kontrollieren. Öffnen Sie nun den Texteditor ( „Start", „Programme", „Zubehör", „Editor"). Klicken Sie auf „Datei", dann auf „Öffnen". Im folgenden Fenster setzen Sie den Eintrag „Dateityp" auf „Alle Dateien" und öffnen die Datei „config.sys" im Verzeichnis „C:\". Dort fügen Sie die folgende Zeile ein: „DEVICE=C:\WINDOWS\IFSHLP.SYS". Speichern Sie die Datei und öffnen Sie nun die Datei „autoexec.bat" im gleichen Verzeichnis. Diese ergänzen Sie am Ende um die Zeile C:\WINDOWS\WIN.COM". Speichern Sie die Änderungen und fahren Sie den PC danach herunter. Ab nun verfügt Ihr PC über eine echte DOS-Eingabeaufforderung. Um sie aufzurufen, drücken Sie während des Startvorgangs die Taste „F8". Im erscheinenden Menü wählen Sie mit der Tastenkombination „Shift" + „F8" die Einzelbestätigung. Dann bestätigen Sie alle einzelnen Befehle mit der Taste „j". Lediglich den Eintrag „C:\WINDOWS\WIN.COM" weisen Sie mit „N" ab. Nun sind auch BIOS-Updates mit Windows Me kein Problem mehr.

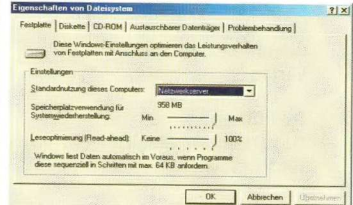
## Mehr Tuning – Kein Problem

Für mittlerweile jedes Windows-Betriebssystem gibt es Optimierungsprogramme, so auch für das noch frische Windows Me. Auf unserer Heft-CD oder unter www.tweak-me.de finden Sie das Tool TweakMe, das Ihnen als Demo-Version 14 Tage uneingeschränkt bei der Systemoptimierung hilft. Nach der Installation bietet das Programm an, die Windows-Registrierung zu sichern, bevor Sie Änderungen daran vornehmen. Dies sollten Sie unbedingt tun! Im Programm finden Sie vier Hauptschaltflächen mit den Überkategorien: „System Performance", „System + File Tweaks", „Internet Tweaks" und „Help + Settings". Der Optimization Wizard erleichtert Ihnen die Beschleunigungsarbeit, indem ihr PC automatisch optimiert wird.

**Bernd Holtmann**

Schritt 1: Im Programm „msconfig.exe" schalten Sie zunächst den Systemschutz aus. Dazu klicken Sie diese Haken einfach weg.

Schritt 2: Danach starten Sie den PC NICHT neu, sondern deaktivieren Sie nun die Systemwiederherstellung. Dieses Menü finden Sie im Menü „Eigenschaften von Dateisystem".




Schritt 3: Zum Schluss stellen Sie noch die Eigenschaften für das Dateisystem auf „Netzwerkserver". Dann geht Ihrem Windows Me auch nach längerem Einsatz nicht die Puste aus.

## FESTPLATTEN

### [IDE]

| | Größe | ms/Cache/UpM | Preis |
|---|---|---|---|
| **FUJITSU** | | | |
| MPG3102 | 10,2 GB | 9/512/5400 | 189,- |
| MPG3102 | 10,2 GB | 9/2048/7200 | 219,- |
| MPG3204 | 20,4 GB | 8/2048/7200 | 269,- |
| MPG3204 | 20,4 GB | 9/512/5400 | 219,- |
| MPG3204 SD | 20,4 GB | 9/512/5400 | 229,- |
| MPG3307 | 30,7 GB | 9/512/5400 | 269,- |
| MPG3307 SD | 30,7 GB | 9/512/5400 | 269,- |
| MPG3409 SD | 40,9 GB | 9/512/5400 | 299,- |
| **IBM** | | | |
| DTLA305020 | 20,5 GB | 9/512/5400 | 229,- |
| DTLA305030 | 30,7 GB | 9/512/5400 | 249,- |
| DTLA307030 | 30,7 GB | 8/2048/7200 | 329,- |
| DTLA305040 | 41,1 GB | 9/512/5400 | 279,- |
| DTLA307060 | 61,4 GB | 8/2048/7200 | 579,- |
| DTLA307075 | 76,1 GB | 8/2048/7200 | 739,- |
| IC35L020 | 20,0 GB | 8/2048/7200 | CALL |
| IC35L040 | 40,0 GB | 8/2048/7200 | 429,- |
| IC35L060 | 60,0 GB | 8/2048/7200 | 669,- |
| **MAXTOR** | | | |
| D-MAx +60 | 20,0 GB | 9/2048/7200 | 259,- |
| D-MAx VL40 | 20,5 GB | 9/2048/5400 | 219,- |
| D-MAx +60 | 30,0 GB | 9/2048/7200 | 319,- |
| D-MAx VL40 | 30,7 GB | 9/2048/5400 | 249,- |
| D-MAx +60 | 40,0 GB | 9/2048/7200 | 379,- |
| D-MAx VL40 | 40,9 GB | 9/2048/5400 | 289,- |
| D-MAx +60 | 60,0 GB | 9/2048/7200 | 549,- |
| D-MAx 80 | 61,5 GB | 9/2048/5400 | 429,- |
| D-MAx 80 | 82,0 GB | 9/2048/5400 | 599,- |
| **QUANTUM** | | | |
| Fireball AS+ | 10,0 GB | 8/2048/7200 | 219,- |
| Fireball lct20 | 10,0 GB | 12/128/4500 | 189,- |
| Fireball lct20 | 20,0 GB | 12/128/4500 | 199,- |
| Fireball AS+ | 20,5 GB | 8/2048/7200 | 259,- |
| Fireball lct20 | 30,0 GB | 12/128/4500 | 239,- |
| Fireball AS+ | 30,0 GB | 8/2048/7200 | 309,- |
| Fireball AS+ | 40,0 GB | 8/2048/7200 | 369,- |
| Fireball lct20 | 40,0 GB | 12/128/4500 | 299,- |
| Fireball AS+ | 60,0 GB | 8/2048/7200 | 489,- |
| **WESTERN DIGITAL** | | | |
| WD100BB | 10,0 GB | 9/2048/7200 | 229,- |
| WD100EB | 10,0 GB | 12/2048/5400 | 199,- |
| WD150EB | 15,0 GB | 12/2048/5400 | 229,- |
| WD200BB | 20,0 GB | 9/2048/7200 | 259,- |
| WD200EB | 20,0 GB | 12/2048/5400 | 229,- |
| WD205BA | 20,5 GB | 9/2048/7200 | 309,- |
| WD300AB | 30,0 GB | 9/2048/5400 | 269,- |
| WD300BB | 30,0 GB | 9/2048/7200 | 309,- |
| WD307AA | 30,7 GB | 9/2048/5400 | 299,- |
| WD400AB | 40,0 GB | 9/2048/5400 | 319,- |
| WD400BB | 40,0 GB | 9/2048/7200 | 369,- |
| WD600AB | 60,0 GB | 9/2048/5400 | 439,- |

### [Ultra-160-SCA]

| | Größe | ms/Cache/UpM | Preis |
|---|---|---|---|
| **IBM** | | | |
| DDYS T SCA | 9,1 GB | 5/4096/10000 | 549,- |
| DDYS T SCA | 18,3 GB | 5/4096/10000 | 649,- |
| DDYS T SCA | 36,9 GB | 5/4096/10000 | 1.199,- |

### [Ultra-160-SCSI]

| | Größe | ms/Cache/UpM | Preis |
|---|---|---|---|
| **IBM** | | | |
| DDYS T | 9,1 GB | 5/4096/10000 | 499,- |
| DDYS T | 18,3 GB | 5/4096/10000 | 609,- |
| DDYS T | 36,9 GB | 5/4096/10000 | 1.129,- |
| **QUANTUM** | | | |
| Atlas V | 9,1 GB | 6/4096/7200 | 429,- |
| Atlas 10K II | 9,2 GB | 5/8192/10000 | 499,- |
| Atlas 10K II | 18,2 GB | 5/8192/10000 | 669,- |
| Atlas V | 18,4 GB | 6/4096/7200 | 619,- |
| Atlas V | 36,7 GB | 6/4096/7200 | 1.099,- |
| Atlas 10K II | 36,7 GB | 5/8192/10000 | 1.159,- |
| Atlas 10K II | 73,7 GB | 5/8192/10000 | 2.299,- |

### [FIREWIRE]

| | | | |
|---|---|---|---|
| **LACIE** | | | |
| FireWire extern | 20,0 GB | 7200 UpM | 519,- |
| FireWire extern | 40,0 GB | 7200 UpM | 649,- |
| FireWire extern | 60,0 GB | 7200 UpM | 789,- |
| FireWire extern | 75,0 GB | 7200 UpM | 1.269,- |
| **MAXTOR** | | | |
| FireWire extern | 40,0 GB | 5400 UpM | 649,- |
| FireWire extern | 80,0 GB | 5400 UpM | 929,- |

### [PocketDrive]

| | | | |
|---|---|---|---|
| **LACIE (EXTERN MIT USB UND FIREWIRE)** | | | |
| PocketDrive | 10,0 GB | 12/512/5400 | 729,- |
| PocketDrive | 20,0 GB | 12/128/4500 | 899,- |
| PocketDrive | 30,0 GB | 12/2048/5400 | 1.499,- |

### [MicroDrive]

| | | | |
|---|---|---|---|
| **IBM** | | | |
| MicroDrive | 340 MB | 15/128/4500 | 549,- |
| MicroDrive | 1.000 MB | 12/128/3600 | 1.099,- |

### [2.5"-IDE]

| | Größe | ms/Cache/UpM | Preis |
|---|---|---|---|
| **IBM** | | | |
| DJSA205000 | 5,0 GB | 12/512/4200 | 239,- |
| DJSA210000 | 10,0 GB | 12/512/5400 | 269,- |
| DJSA220000 | 20,0 GB | 12/2048/4200 | 359,- |
| DJSA230000 | 30,0 GB | 12/2048/4200 | 919,- |
| DJSA232000 | 32,0 GB | 12/2048/5400 | 999,- |
| **TOSHIBA** | | | |
| MK6014MAP | 6,0 GB | 13/1024/4200 | 269,- |
| MK1016GAP | 10,0 GB | 13/1024/4200 | 299,- |
| MK2016GAP | 20,0 GB | 13/1024/4200 | 419,- |

## GRAFIKKARTEN

| | | |
|---|---|---|
| **ASUS** | | |
| V7100 Pure | 32MB | 249,- |
| V7100 T Pure, TV-out | 32MB | 279,- |
| V7100 Pure, 1x DVI | 32MB | 279,- |
| V7100 Pure, 1x DVI, 2x VGA | 32MB | 309,- |
| V7100 TV Combo Deluxe | 32MB | 449,- |
| V7700 Pure | 32MB | 419,- |
| V7700 Pure | 64MB | 749,- |
| V7700 T Pure, TV-out | 32MB | 469,- |
| V7700 T Pure, TV-out | 64MB | 729,- |
| V7700 T Deluxe, TV-out | 32MB | 499,- |
| V7700 T Deluxe, TV-out | 64MB | 799,- |
| V7700 TV Deluxe mit TV-Tuner Box | 32MB | 549,- |
| V8200 Pure | 64MB | 999,- |
| V8200 T Deluxe, TV-out | 64MB | 1.099,- |
| **ATI** | | |
| Radeon DDR | 32MB | 379,- |
| Radeon DDR DVI Ret. | 32MB | 639,- |
| Radeon DDR DVI bulk | 64MB | CALL |
| Radeon DDR VIVO bulk | 64MB | 479,- |
| Radeon DDR VIVO Ret. | 64MB | 519,- |
| Radeon DDR TV | 64MB | 519,- |
| Radeon SDR bulk | 32MB | 219,- |
| Radeon SDR TV bulk | 32MB | 279,- |
| Radeon SDR Ret. | 32MB | 299,- |
| XPERT 2000 (Rage 128 Pro) TV | 16MB | 119,- |
| XPERT 2000 (Rage 128 Pro) TV | 32MB | 139,- |
| Soft DVD-Player für ATI Grafikkarten | | 29,- |
| **CREATIVE** | | |
| 3D Blaster (GeForce 2MX DDR) | 32MB | 299,- |
| **ELSA** | | |
| Erazor III LT (TNT2M64) | 32MB | 149,- |
| Gladiac (GeForce GTS 2) bulk | 32MB | 509,- |
| **ELSA** | | |
| Gladiac MX SDR bulk | 32MB | 239,- |
| Gladiac MX SDR Ret. | 32MB | 269,- |
| GloriaL/MX (Permedia) Ret. PCI | 24MB | 699,- |
| Gloria III Ret. | 64MB | 2.399,- |
| Vanta (TNT2) | 16MB | 105,- |
| Shutterbrille 3D Revelator | Infra-Rot | 149,- |
| Synergy III Ret. | 32MB | 999,- |
| **GAINWARD** | | |
| CARDExpert (TM64) | 32MB | 139,- |
| CARDExpert (MX Gold) | 32MB | 249,- |
| CARDExpert (MX TwinView Gold) | 32MB | 299,- |
| CARDExpert (TV) PCI | 32MB | 329,- |
| CARDExpert (MX TV) | 64MB | 299,- |
| **GUILLEMOT** | | |
| 3D Prophet II MX Ret. | 32MB | 239,- |
| 3D Prophet II MX Dual Ret. | 32MB | 239,- |
| 3D Prophet DDR-DVI TV Ret. | 32MB | 589,- |
| **LEADTEK** | | |
| WinFast GeForce2MX, TV-out Ret. | 32MB | 279,- |
| WinFast GeForce2MX, Retail | 32MB | 239,- |
| WinFast GeForce2MX Dual Head Pro,TV-out | 32MB | 395,- |
| WinFast GeForce2MX MAX, TV-out | 64MB | 349,- |
| WinFast GeForce2Pro, TV-out | 64MB | 579,- |
| WinFast GeForce2Ultra, TV-out | 64MB | 839,- |
| WinFast GeForce3, TV+DVI-out | 64MB | 999,- |
| **MATROX** | | |
| Millenium G450 DH | 16MB | 199,- |
| Millenium G450 DH LE | 16MB | 189,- |
| Millenium G450 DH | 32MB | 259,- |
| **VIDEOLOGIC** | | |
| Grafix Star 650 | 8MB | 75,- |

## DVD-ROM

### [ATAPI]

| | | |
|---|---|---|
| 12/40x | AOpen DVD-1240 pro Kit | 209,- |
| 12/40x | Hitachi GD-7500 | 189,- |
| 12/40x | LG DRD-8120B | 159,- |
| 12/40x | Guillemot Theater inkl. MPEG-Karte+FB | 539,- |
| 12/40x | Creative Labs DVD | 189,- |
| 12/40x | Creative Labs DVD Ret. | 259,- |
| 12/40x | NEC DV5700 | 159,- |
| 12/40x | Sony DDU-1211 | 155,- |
| 16/40x | AcerDVP-1640A Kit | 269,- |
| 16/40x | Pioneer 106S | 209,- |
| 16/40x | Pioneer 115 | 199,- |
| 16/40x | Pioneer 116 | 219,- |
| 16/40x | AOpen DVD-1640 Pro | 289,- |
| 16/40x | Toshiba SD-M1502 | 169,- |
| 16/48x | NEC DV 5800 | 199,- |

### [SCSI]

| | | |
|---|---|---|
| 10/40x | Pioneer DVD-U05 | 359,- |
| 10/40x | Pioneer DVD-305 | 349,- |
| 10/40x | Toshiba SD-M1401 | 279,- |

**INFO**

**Die Preisangaben im Internet sind topaktuell und werden viertel-stündlich aktualisiert!**

## RAM/SPEICHER

### PC100/PC133...?

**Die Preise für Speichermodule sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Speicher erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter www.primusavitos.de nach. Wir liefern auch Speicher für alle gängigen Markennotebooks und PCs, z. B. ACER, ASUS, COMPAQ, IBM, FUJITSU-SIEMENS... Auf alle Spezialspeicher gewähren wir 10 Jahre Garantie.**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 8 MB | PS/2 EDO | 60ns | | 39,- |
| 8 MB | PS/2 FP | 60ns | Fast Page | 39,- |
| 16 MB | PS/2 EDO | 60ns | | 79,- |
| 16 MB | PS/2 FP | 60ns | Fast Page | 79,- |
| 32 MB | PS/2 EDO | 60ns | | 159,- |
| 32 MB | PS/2 FP | 60ns | Fast Page | 209,- |
| 32 MB | SD-RAM | PC100 | OEM | 39,- |
| 64 MB | SD-RAM | PC100 | OEM | 65,- |
| 64 MB | SD-RAM | PC133 | OEM | 69,- |
| 128 MB | SD-RAM | PC100 | OEM | 115,- |
| 128 MB | SD-RAM | PC133 | OEM | 115,- |
| 128 MB | SD-RAM | PC100-ECC | OEM | 199,- |
| 128 MB | SD-RAM | PC133-ECC | OEM | 189,- |
| 256 MB | SD-RAM | PC133 | OEM | 219,- |
| 256 MB | SD-RAM | PC133-ECC | OEM | 319,- |
| 512 MB | SD-RAM | PC133 | OEM | 569,- |
| 128 MB | DDR-RAM | PC266 | Apacer | 279,- |
| 256 MB | DDR-RAM | PC266 | Apacer | 399,- |
| 128 MB | SD-RAM | PC133 | Infineon | 149,- |
| 256 MB | SD-RAM | PC133 | Infineon | 249,- |

## EINGABEGERÄTE

### Joysticks

| | | |
|---|---|---|
| **DEXXA** | | |
| 4-button USB | | 39,- |
| 6-button | | 39,- |
| **GUILLEMOT** | | |
| Firestorm Dual Power Vibration | | 69,- |
| **LOGITECH** | | |
| WingMan Attack | | 39,- |
| WingMan Extreme 3D | | 69,- |
| **MICROSOFT** | | |
| Precision 2 | | 79,- |
| Force Feedback Pro | | 179,- |
| **SAITEK** | | |
| Cyborg 2000 | | 69,- |

### Gamepads

| | | |
|---|---|---|
| **CREATIVE** | | |
| Cobra II | USB | 55,- |
| **GRAVIS** | | |
| Game Pad Pro | | 39,- |
| **LOGITECH** | | |
| Wingman Precision | | 39,- |
| **MICROSOFT** | | |
| SideWinder Freestyle Pro | | 89,- |
| SideWinder Dual StrikeUSB | | 79,- |
| SideWinder Pro | USB | 79,- |

### Lenkräder

| | | |
|---|---|---|
| **DEXXA** Steering Wheel | | 89,- |
| **MS** SideWinder Precision Racing Wheel | | 119,- |
| **MS** SideWinder FFB Wheel 1.0 | | 259,- |
| **LOGITECH** Formula Force | GP | 199,- |
| **LOGITECH** Formula | GP | 119,- |
| **GUILLEMOT** FFB Racing Wheel | | 249,- |
| **THRUSTMASTER** | | |
| 360 Modena | | 139,- |
| 360 ModenaPro Racing Wheel | | 179,- |

## NETZWERK

### Netzwerkkarten

| | | | |
|---|---|---|---|
| **D-LINK** | | | |
| DE-528CT | PCI | 10MBit | 35,- |
| DFE-550FX | PCI | 100MBit | 279,- |
| DFE-530TX Ret. | PCI | 100MBit | 49,- |
| DFE-650TX | PCMCIA | 100MBit | 169,- |
| DFE-660TX | PCMCIA | 100MBit | 189,- |
| **LONGSHINE** | | | |
| 8634PTB PnP | ISA | 10MBit | 25,- |
| 8034TB | PCI | 10MBit | 29,- |
| 8038TXR Realtek | PCI | 100MBit | 35,- |
| 8038TX DEC | PCI | 100MBit | 69,- |
| 8538TX | PCMCIA | 100MBit | 159,- |
| **LEVELONE** | | | |
| **LevelOne** | ISA | 10MBit | 39,- |
| **LevelOne** | PCI | 10MBit | 35,- |
| **LevelOne** | PCMCIA | 10/100MBit | 149,- |
| **LevelOne** Kit | PCI | 10/100MBit | 289,- |
| **LevelOne** Realtek LAN PCI | | 10/100MBit | 39,- |
| **LevelOne** Realtek PCMCIA | | 10MBit | 95,- |
| **NETEASY** | | | |
| NetNIC 100P | PCI | 10/100MBit | 49,- |
| NetNIC 100 USB | USB | 10/100MBit | 119,- |
| NetNIC 10I | ISA | 10MBit | 29,- |
| NetNIC 10P | PCI | 10MBit | 39,- |
| Switch-Netzwerkkit 5100 | PCI | 10/100MBit | 299,- |
| NetPC-Card | PCMCIA | 10MBit | 129,- |
| NetPC-Card | PCMCIA | 10/100MBit | 149,- |
| **3COM** | | | |
| 3C905B Combo | PCI | 10/100MBit | 199,- |
| 3CSOHO100TX Ret. | PCI | 10/100MBit | 119,- |
| 3CXFE574BT Ret. | PCMCIA | 10/100MBit | 339,- |
| 3C905B TX-NM | PCI | 10/100MBit | 89,- |
| 3C905C TX-M | PCI | 10/100MBit | 99,- |
| **WEITERE** | | | |
| NE2000 komp. | PCI | 10MBit | 25,- |
| NE2000 komp. | PCI | 10/100MBit | 29,- |

### HUBs

| | | |
|---|---|---|
| **LEVELONE** | | |
| 4-Port PCI - Card | 10MBit | 79,- |
| 5-Port | 10MBit | 89,- |
| 8-Port | 10/100MBit | 269,- |
| 9-Port | 10MBit | 99,- |
| 16-Port | 10/100MBit | 549,- |
| 17-Port | 10MBit | 189,- |
| **LONGSHINE** | | |
| 5-Port | 10MBit | 49,- |
| 5-Port | 100MBit | 119,- |
| 8-Port | 10MBit | 69,- |
| 8-Port SN | 100MBit | 179,- |
| 32-Port | 10MBit | 359,- |

### Printserver

| | | |
|---|---|---|
| **D-LINK** | | |
| DE-950 | 10MBit | 209,- |
| DP-100 | 10MBit | 289,- |
| DP-300 | 100MBit | 379,- |
| DP-301 | 10MBit | 299,- |
| **Level One** | 10MBit | 309,- |
| **Longshine** PS300+ | 100MBit | 329,- |

### Router

| | | |
|---|---|---|
| **D-LINK** | | |
| DI-106 | ISDN | 619,- |
| DI-106M | 10/100MBit ISDN | 739,- |
| DI-300 | 10/100MBit ISDN | 659,- |
| DI-300M | 10/100MBit ISDN | 829,- |
| DP-602 | 10/100MBit ISDN | 285,- |
| **ELSA** | | |
| Lancom 800 Office | ISDN | 669,- |
| Lancom 1000 Office | ISDN | 829,- |
| Lancom 1100 Office | ISDN | 1.059,- |
| Lancom 2000 Office | ISDN | 829,- |

## CPU/PROZESSOREN

**Die Preise für Prozessoren sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Prozessoren erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter www.primusavitos.de nach.**

**Wir führen alle namhaften Typen.**

### INTEL

| | | |
|---|---|---|
| P IV 1300 | in a box inkl. 2x 64 MB RIMM | 819,- |
| P IV 1400 | in a box inkl. 2x 64 MB RIMM | 879,- |
| P IV 1500 | in a box inkl. 2x 128 MB RIMM | 1.349,- |
| P III 866 EB | in a box | 489,- |
| P III 933 EB | in a box | 579,- |
| P III 1000 EB | in a box | 659,- |

## MICROSOFT Sidewinder

**Force-Feedback**

**realitätsnahes Spielgefühl**




USB • FARBE: Schwarz • 8 Tasten • Pedale • Inkl. Ein-/Ausschalter für FF-Motor • ZUBEHÖR: Spiel Monster Truck Madness 2

**DM 259,-**

Art.-Nr. EIN110 Euro 132,42

**LOGITECH**
**WingMan Attack**
Einsteiger Joystick (Gameport-Anschluss)
**DM 39,-**
Art.-Nr. EIN159 Euro 19,94



**RICOH MP7200A**
**CD-Rewriter**
Kit ATAPI • 20/10/40x
**DM 449,-**
Art.-Nr. CDW176 Euro 229,57



**EPSON Color 685**
**Tinte**
USB / Parallel • bis zu 2.880 dpi auf geeigneten Medien
**DM 239,-**
Art.-Nr. DRT158 Euro 122,20




**Bauen Sie Ihre 3.5"- oder 5.25"-Geräte einfach sicher ein:**

**Inklusive:** Einbauanleitung • Schrauben- und Jumper-Kit • Einbauwinkel bei Festplatten • AT-Kabel bei EIDE-Geräten • SCSI-Kabel bei SCSI-Geräten • Audio-Kabel bei CD-Geräten

**ab DM 15,-**

Infos unter www.primusavitos.de

Fon: 01805-606065 (DM 0,24/Min.) • Fax: 01805-606045 (DM 0,24/Min.)

Online-Bestellung: 24 Stunden täglich, **Versandkosten nur 9,80 DM** + NN.



## Spiele-Index



# Tui gowarisch pa-russki? *

Da staunte unser Redaktionsneuling Benjamin Bezold nicht schlecht, als er die Demo des Actionspiels *Echelon* startete. Diese lag uns nämlich nur in einer russischen Version vor, die englische Fassung war noch in Arbeit. Durch die kryptischen Menüs klickte er sich immerhin noch mit Ach und Krach, doch als es schließlich an die Belegung der Tastaturkommandos ging, musste auch er das Handtuch werfen.

* (dt. = Sprichst du russisch?)




**Zum Verzweifeln! Oder wissen Sie, was Oktcek Bblikn oder Kpeh Bnebo bedeutet?**

## Fundsachen





Stellvertretend für eine Vielzahl von Zuschriften, die uns zu witzigen und skurrilen Begebenheiten rund um Peter Molyneux' Meisterwerk *Black & White* erreichten, präsentieren wir Ihnen diesen Monat die Schnappschüsse von unseren Lesern André Kadanik und Markus K. Bei den beiden schwangen selbst die Toten noch das Tanzbein oder gar Hammer und Sichel, bevor Sie sich endgültig aus dem Spiel verabschiedeten …

## Worte des Monats

„Reife Leistung! Aber Hesse hätte es besser gemacht. Ich meine natürlich Herrmann Hesse."

„Für Fehler bzw. Unvollständigkeiten mache ich meine Deutschlehrerin Fr. Steinhardt-Wagner, des Progymnasiums Gosheim-Wehingen verantwortlich."

Quelle: Auszüge aus den Gedichtinterpretationen zu Herbert Aichingers Werken von Pascal Renten und Tobias Brändle.

## In letzter Minute

**DIE NÄCHSTE PC ACTION**
**ERSCHEINT AM 20. JUNI**

### Die Völker 2

Ob sich Aufbaustrategie-Fans wirklich auf einen heißen Sommer freuen können, erfahren Sie in unserem ausführlichen Testbericht zum knuffigen Siedler-Konkurrenten.



### Alles über die E3

Wir sind live vor Ort und zeigen Ihnen in unserem großen Messe-Bericht die Spiele-Kracher der kommenden Monate. Zusätzlich finden Sie auf unserer Cover-CD ein großes E3-Video-Special.




**AUSSERDEM …**

**Tipps & Tricks zu Die Völker 2, Tribes 2 und vieles mehr!**

# DESPERADOS
## Wanted Dead or Alive

„Die sechs Desperados sind die absoluten Shooting Stars des Jahres 2001."
PC Games 5/01

„Für so ein Klassespiel sagt die Redaktion „Danke" und vergibt die seltene, aber verdiente Gesamtnote „sehr gut"."
ComputerBild Spiele 5/01

„Machtwechsel bei den Echtzeit-Taktikspielen: das deutsche Wildwest-Epos Desperados stößt den Klassiker Commandos vom Thron."
GameStar 5/01

„Wenn Sie Desperados einmal angefasst haben, werden Sie damit so schnell nicht wieder aufhören können."
PC Player 5/01

PC CD-ROM
DESPERADOS
Wanted Dead or Alive





























www.de.infogrames.com